

I FUMETTI PIÙ BELLI DEL MONDO! N° 109 Lire 7000

# L'ETERNAUTA

L. SCHUITEN & F. SCHUITEN  
SMOLDEREN & GAUCKLER  
ANDREAS  
GIMENEZ  
CORBEN

MAGGIO 1982 MENSILE - SPED. IN ABB. POSTALE GR. III/70%



NEL MESE DI MAGGIO USCIRÀ IN EDICOLA  
"HOOKY" LA GRAPHIC NOVEL DEL  
FAMOSO TESSIRAGNATELE AMERICANO  
REALIZZATA DA  
SUSAN PUTNEY & BERNI WRIGHTSON

# L'UOMO RAGNO

A dynamic comic book illustration of Spider-Man in his iconic red and blue suit, shown in mid-air as he battles a grotesque, multi-headed monster. The monster has several heads with sharp teeth and long, clawed fingers. Spider-Man is positioned in the center, with one hand reaching out towards the monster's mouth. The background is a light blue with a subtle grid pattern.

64 pagine  
a colori  
brossurato  
Lire 5.000

# Sommario del n. 109

**2** Leo Roa  
di J. Gimenez

**17** Antefatto  
a cura di L. Gori

**18** Posteterna

**19** Carissimi Eternauti...  
di R. Traini

**20** Autori: Guido Buzzelli  
di L. Gori

**21** Cristalli Sognanti  
a cura di R. Genovesi

**22** Cromwell Stone  
di Andreas

**39** Lo Specchio di Alice  
a cura di E. Passaro

**40** Primafilm  
a cura di R. Milan

**41** Fratelli di sangue  
di D. Brolli & D. Fabbri

**57** La fantascienza secondo F&L  
di G. de Turris

**58** Gli effetti speciali  
cinematografici di P. Siena

**59** Blade l'uccisore di vampiri  
di M. Wolfman & G. Colan

**65** Visitors  
di J. G. Ballard

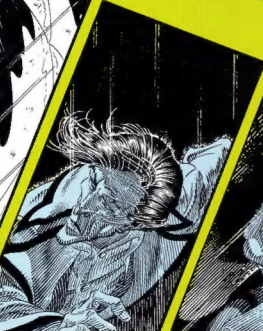
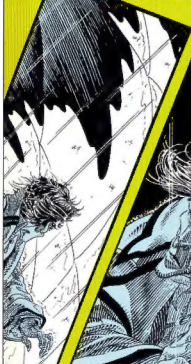
**66** Passaggio a Eridani  
di M. Cerrino

**70** Indice di gradimento

**71** Zara  
di L. Schuiten & F. Schuiten

**102** Den  
di R. Corben

**114** Le avventure di  
Karen Springwell  
di T. Smolderen & P. Gauckler





ANDATE, VOI. IO  
RESTO AL CONTROL-  
LO DELL'AUTI-T.  
HORATIO NON  
TARDERA'.

"SI IGNORANO I DANNI CHE  
FURON CAUSATI QUESTO VA-  
SCELLO. E' GRANDE ABBA-  
STANZA DA SPAZZARE VIA  
L'EDIFICIO.

"NON SERVE A NIENTE  
RISCHIARE ANCORA  
DELLE VITE ...

E' LUI!

QUI H.H. MI  
SENTITE?

"ASCOLTA, H.H.  
PREPARATI SUBITO.  
SIAMO IN STATO  
D'EMERGENZA.

COME? MA CHE  
E' SUCCESSO?

NON C'E' TEMPO  
PER SPIEGARTI.  
ORA, TRA QUATTOR-  
DICI MINUTI, IL TRA-  
SFERIMENTO DE-  
VI' ESSERE AVE-  
NUTO.


PRON-  
TI!

E COME POTETE  
ESSERE CERTI  
CHE IO POSSA  
ESSERVI UTILE?

GUARDI QUESTO  
TRICED.


E ALLORA,  
CHI E'?





UN MOMENTO /  
SOMIGLIA A ... MA E' /  
IMPOSSIBILE !

A LEI, MEKE -  
E' IL GRANDE  
KIZAMM, MIO  
FRATELLO  
MINORE.



BE', GUARDANDO BENE,  
C'E' APPENA UNA VAGA  
SOMIGLIANZA ... IO, AD  
ESEMPIO, NON HO LE  
CORNA.

NO, MEKE, SIETE IDENTI-  
CI. GUARDA QUESTA SCHEDA.  
E' COME LEI PERSINO  
NELLE SUE FUNZIONI  
BIOLOGICHE.

NON SOLO FISICAMENTE.  
IL GRUPPO SAUQUIGNO ...  
TUTTO E' UGUALE.

MA ...


DOVE HAI TROVATO  
QUESTI DATI ?

LI HO PRESI DAGLI ARCHIVI  
DEL CENTRO SIMULAZIONE  
DELO STATO, DOVE LAVORA-  
VI PRIMA.



LOGICO. PER FORTUNA,  
SOLO I PARAMETRI  
FISICI E CULTURALI VA-  
RIANO ... E QUESTO  
NON CAMBIA NIENTE  
PER I NOSTRI PIANI.

VEDO DOVE VOLE-  
TE ARDINARE /  
VOLETE CHE  
SOSTITUISCA QUESTO  
GRAN KRAMM, NO ?



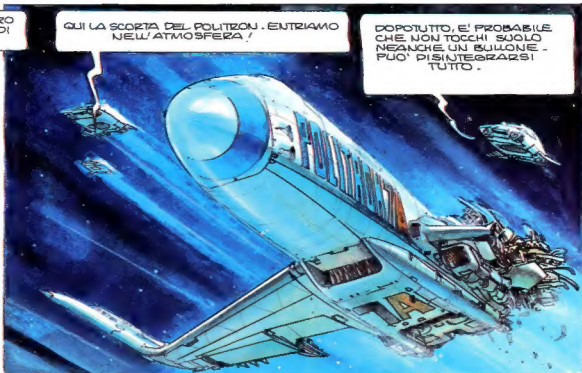
ESATTAMENTE.

ECCELLENTI DEDUZIONE,  
SIGNOR MEKE.

MA SAREBBE ME-  
GLIO CHE TU RIPOSASSI  
ORA, MEKE. TI SRE-  
GHERO' I DETTAGLI PIU'  
TARDI.



VIENI, TI MOSTRO  
LA TUA AREA DI  
RIPOSO.



QUI LA SCORTA DEL POLITRON. ENTRIAMO  
NELL'ATMOSFERA!

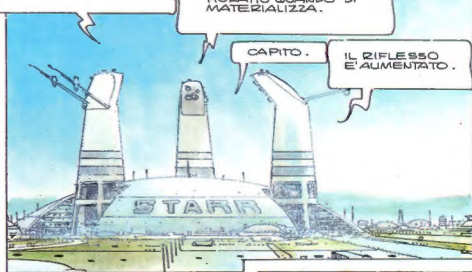
DOPOTUTTO, E' PROBABILE  
CHE NON TOCCHI SUOLO  
NEANCHE UN GULIONE -  
PUO' PISINTEGZARSI  
TUTTO.

BRUCEZEMO  
VIVI! USCIAMO  
DI QUI.

E' TROPPO  
TARDI.

... POSSIAMO CER-  
CARE DI GUIDARLO.  
AUMENTA IL  
RIFLESSO.

TENETEVI PRONTI.  
TU, LEO, ASSISTI  
HORATIO QUANDO SI  
MATERIALIZZA.



CAPITO.

IL RIFLESSO  
E' AUMENTATO.



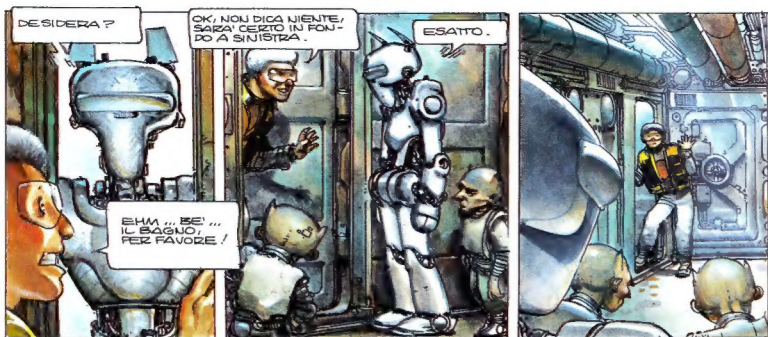
PORCA PUTTANA, CHE  
OCCHI CHE HA MARGA!  
UALLI, E LE GAMBE! ...  
MA ...

... MI FACCIO PRENDE-  
RE STUPIDAMENTE!  
FAREI MEGLIO A CER-  
CARE DI USCIRE DI QUI  
AL PIU' PRESTO!



TENTIAMO LA VIA  
PIU' SEMPLICE!  
LA PORTA.





ATTENZIONE / VASCELLO A7, MI SENTITE? SE POTETE SALTARE, FATELO ORA! DOPO, SARA' TROPPO TARDI!

NESSUNA RISPOSTA. E' TARDI PER ASSORDARLI!

L'ANGOLO D'ENTRATA NELL'ATMOSFERA E' STATO UNA CATASTROFE!

L'IMPATTO AVRA' LUGO TRE CINQUE MINUTI.



POTREMMO FARLO ESPLODERE ADESSO. A QUESTA ALTEZZA NON DANNEGEREBBE NESSUNO.

NO. E' IMPOSSIBILE SAPERE SE CI SONO DEI SOPRAVVISSUTI ALL'INTERNO.

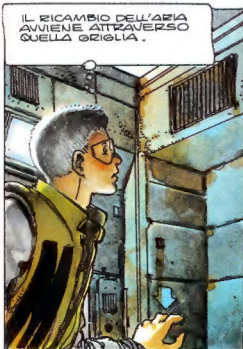


IL RICAMBIO DELL'ARIA AVVIENE ATTRAVERSO QUELLA GRIGLIA.

SE FOSSI IN UN FILM, POTREI SICURAMENTE EVADERE DA LA'...

... MA SICCOME NON E' COSI', NON CI PASSO NEPPURE LA TESTA... A MENO CHE...

NO, OWERT! NON ERA PREVISTO!



VA SOTTOPOSTO AL TRASFERIMENTO. E' LA NOSTRA UNICA SICUREZZA, MARGA.

SAREBBE UN CRIMINE! SE GLI DICO TUTTA LA VERITA', COLLABORERA'. LASCIAMI PROVARE!

PERDIAMO DEL TEMPO PREZIOSO. IL GRAN KRAMM PUO' MORIRE IN QUALSIASI MOMENTO!

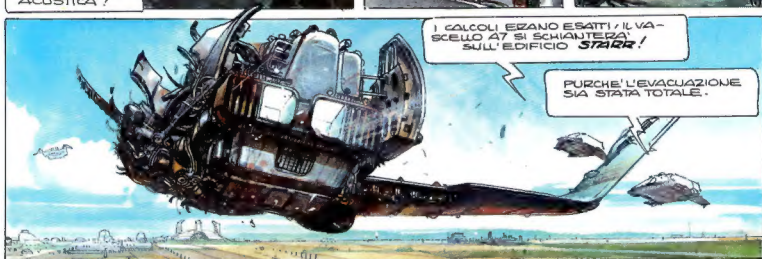
DAMMI VENTIGIAT-  
TZO ORE, OWERT!

ALMENO, IL  
CONDOTTO HA  
UNA BUONA  
ACUSTICA!

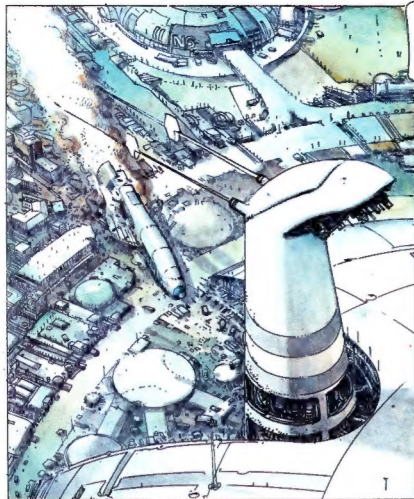
NO, DODICI, NON  
UNA DI PIU'...

BENE, TOCCA A MAR-  
GA CONVINCERMI!

E' SEMPRE UN BENE  
AIDAZE AL BAGNO...  
SOLO CHE QUESTO  
PUZZA!







VIENI, PRESTO!  
BISOGNA  
SQUAGLIARSELA  
DA QUI!

LEO!



MERDA!  
IL VASCEL-  
LO SI  
SCHIAN-  
TA!

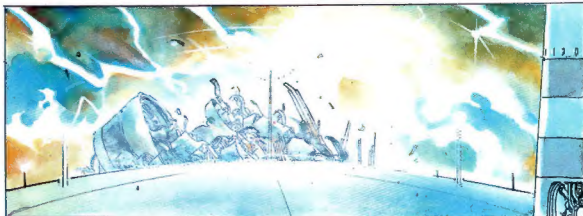
MA CHE SUCC-  
DE? IL CONO  
DELL'ANTI-T  
S'E' RIAPERTO.

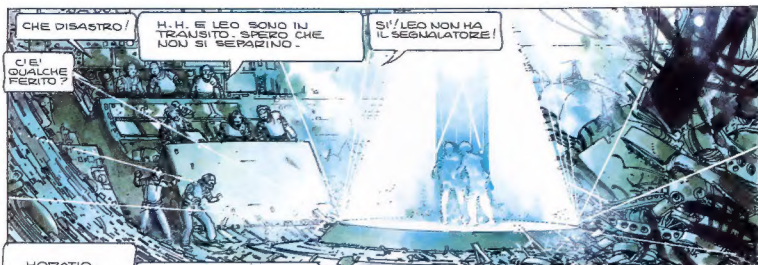


MIO DIO / NON HANNO  
AVUTO IL TEMPO D'U-  
SCIRE. SI DISINTE-  
GRANO!



ALLONTANATEVI  
DAL CONO /  
L'ANTI-T E' RIMA-  
STO APERTO!





CHE DISASTRO!

M.H. E LEO SONO IN  
TRANSITO. SPERO CHE  
NON SI SEPARINO.

SÌ! LEO NON HA  
IL SEGNALE!

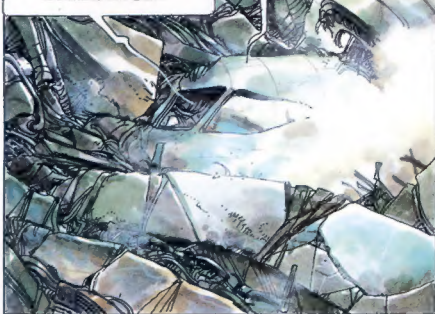
C'È  
QUALCHE  
FERITO?

HOZATIO,  
CHE SUCCIDE?  
VIAGGIAMO  
NEL TEMPO,  
NON È VERO?

PIUTTOSTO, DO-  
VREI ESSERE IO  
A CHIEDERTELO! ...  
MA NON LASCIARMI!

VIENI, MACRO!  
SIAMO A CASA, MACRO!  
FORZA PUTTANA, MUO-  
VITI / BISOGNA  
USCIRE DA QUI!

CHE BOTTA!



LA GAMBA / NON NE POSSO PIU'...

BISOGNA USCIRE DI  
QUI... APPROFITTIAMO  
DELLA CONFUSIONE!



MEKE? SEI  
SVEGLIO? SONO  
MARGA!

COUSA?



CREDI SI  
POSSA DOR-  
MIRE IN UNA  
SITUAZIONE  
SIMILE?

SHHH! PARLA  
PIU' PIANO!

CHE VUOI?



TI SPIEGHERO' TUTTO,  
TE LO DEVO / MA NON  
PERDIAMO TEMPO /

DAI, PARLA!

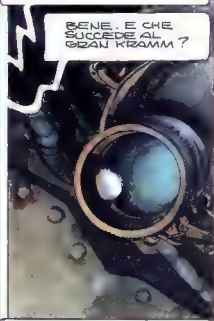


ABBIAMO BISOGNO DEL  
GRAN KRAMM, IL NOSTRO  
CAPO, PER RIUNIFICARE  
I KROTOMS E FAR CES-  
SARE QUESTA GUERRA  
CIVILE CHE CI DISTRUGGE  
DA MOLTI ANNI.



... INOLTRE, E' IL SOLO  
INTERLOCUTORE VALIDO  
DI FRONTE ALLA  
FEDERAZIONE PLANE-  
TARIA UNIVERSALE  
(F.P.U.), NELLA QUALE  
ASPIRIAMO AD ENTRA-  
RE DOPO SECOLI DI  
EMARGINAZIONE.

BENE. E CHE  
SUCCEDDE AL  
GRAN KRAMM?

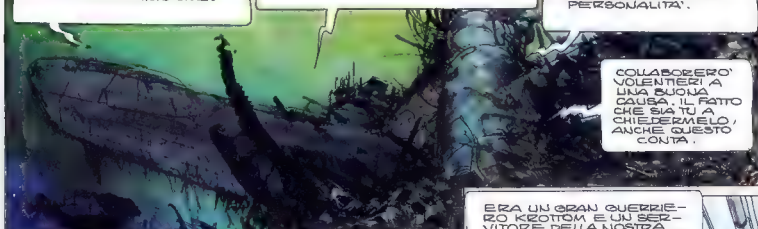


HA AVUTO UNO STRANO  
INCIDENTE CHE LO HA  
RESO MOMENTANEAMEN-  
TE, SPERO, IMPOSSIBILITATO  
E' PER QUESTO CHE CI  
NASCONDIAMO QUI FINO  
ALLA SUA GUARIGIONE.

L'INCIDENTE E' AVVENUTO  
NEL MOMENTO IN CUI STAVA  
PER CONVINCRE LE BANCHE  
AD UNIRSI SOTTO UNA STES-  
SA COSTITUZIONE E LE  
TRATTATIVE ERANO MOLTO  
AVANZATE ...

... PERCHE' L'F.P.U.  
CI ACCETTASSE IN PIE-  
NI DIRITTO COME  
MEMBRI. TUTTO QUE-  
STO, GRAZIE AL SUO  
PRESTIGIO, AL SUO  
CHARME E ALLA SUA  
PERSONALITA'.

COLLABORERO'  
VOLONTIERI A  
UNA BUONA  
CAUSA, IL FATTO  
CHE SIA TU A  
CHIEDERMELO,  
ANCHE QUESTO  
CONTA.

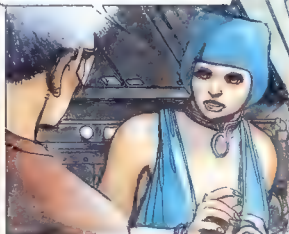


SONO, IN QUALCHE  
MODO, IL PRIMO  
MINISTRO DEI  
KROTOMS.

E IN TUTTO QUESTO, A  
PARTE ESSERE IL FRATEL-  
LO DEL GRAN KRAMM, CHE  
GIU'LO HA OWERT, QUEL  
GROSSO ANTIPATICO?



ERA UN GRAN GUERRIE-  
RO KROTOM E UN SER-  
VITORE DELLA NOSTRA  
UNIFICAZIONE. SOLO CHE  
IN QUESTO CASO, SPECI-  
FICO, NON APPROVA I  
MIEI METODI.

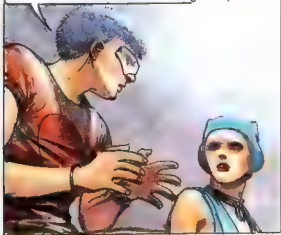


E, OWERT E TE, NON  
POTRETE RIPRENDE-  
RE LE TRATTATIVE,  
PROVISORIAMENTE ?

IL GRAN KRAMM HA POTUTO  
CALMARE TUTTI I CONFLITTI,  
MA LA SITUAZIONE RESTA  
CRITICA. UN CAMBIAMENTO  
DI GOVERNO POTREBBE PRO-  
VOCARE UNA NUOVA CRISI ...  
FORSE IRREPARABILE.

E' CON UN BIO-ROBOT  
NON SAREBBE  
LOCALE ? NO, IM-  
MAGINO CHE VER-  
REBBE SCOPERTO  
IMMEDIATAMENTE.

L'HAI  
DETTO !



NON TI DICHIARI  
MAI VINTA ? LA-  
SCIAMI, DEBORAH !!

STA  
ZITTO,  
IDIOTA !

PIACERE ! SIAMO  
MACIZO E L'ESCHAH,  
PER SEQUIZZI / STUPI-  
DO PACCO DI CHIPS !

ALT ! DATE ...

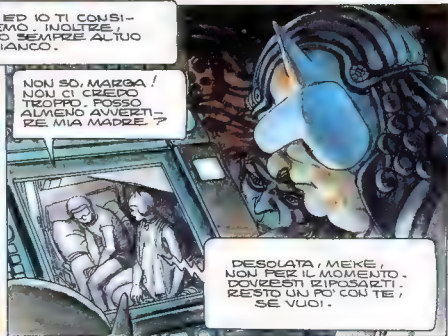
ALT ! FATEVI  
RICONOSCERE !



OWERT ED IO TI CONSI-  
GLIEREMO INOLTRE  
SAREMO SEMPRE ALTUO  
FIANCO.

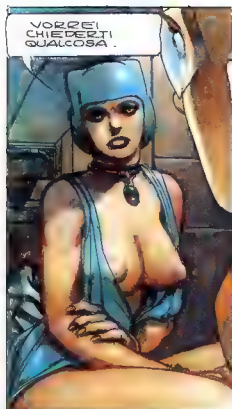
IO ... IO ... NON  
SAPRO FARLO !  
RECITARE UNA  
PARTE, ANCHE  
PARLARE A  
PERSONE CHE  
NON CONOSCO ..

NON SO, MARGA !  
NON CI CREPO  
TEOPRO, POSSO  
ALMENO AVVERTI-  
RE MIA MADRE ?



DESOLATA, MEKE,  
NON PER IL MOMENTO.  
DOVRETTI RIPOSARTI.  
RESTO UN PO' CON TE,  
SE VUOI.



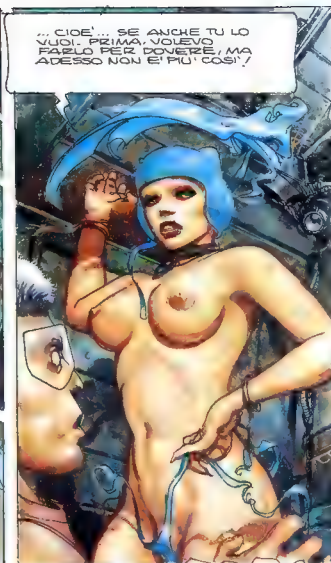


VORREI  
CHIEDERTI  
QUALCOSA.

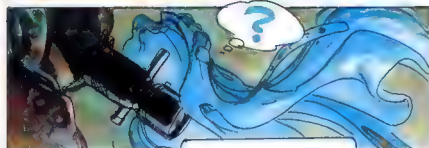


E' ANCHE PER IL  
BENE DEL TUO  
PAESE.

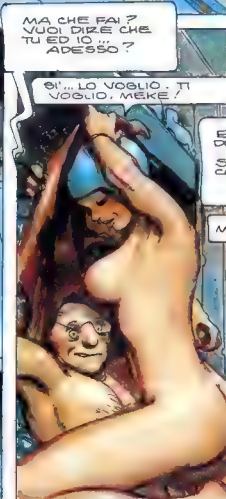
NON SOLTANTO  
PER IL MIO!



... CIOE'... SE ANCHE TU LO  
VUOI. PRIMA, VOLEVO  
FARE PER DOVERE, MA  
ADESSO NON E' PIU' COSI'!



MALEDIZIONE!  
HA COPERTO LA  
CAMERA - SPIA!



MA CHE FAI?  
VUOI DIRE CHE  
TU ED IO ...?  
ADESSO?

SÌ... LO VOGLIO. TI  
VOGLIO, MEKE!

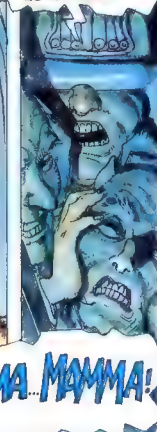


E SOPRATTUTTO  
DOPO CHE T'HO VISTO  
SUONARE LA  
SIRENGHETTA AL  
CONCERTO... FALLO  
ANCORA!

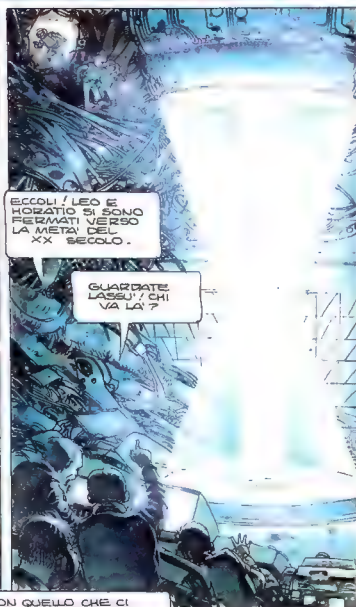
MARGA

MARGA, MAR...

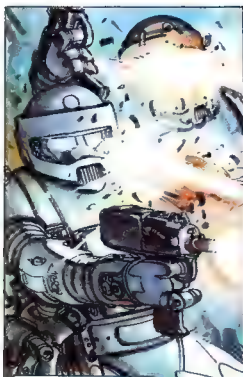
MALE DETTA  
CAGNA / SE AL-  
MENO POTES-  
SIMO VEDERE  
QUALCOSA!



MA... MA... MAMMA!

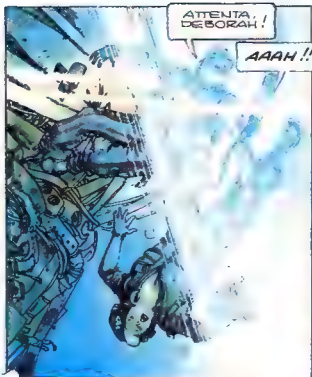






ECCO, CI  
FERMIAMO /  
MA DOVE SIA-  
MO, HORATIO?

A GIUDICARE  
DAL PAESAGGIO,  
A CIRCA CINQUE-  
MILA METRI  
D'ALTEZZA.



ATTENTA,  
DEBORAH!

AAAAH !!



**COSA?...  
CINQUE-  
MILA  
METRI?!**

CALMATI, LEO!  
NON RISCHIAMO  
NIENTE. L'ANTI-T  
CI PROTEGGE DA  
QUALSIASI AGGRES-  
SIONE ESTERNA.  
ONDEGGIAMO, TUTTO  
QUI!

TUTTO QUI? PER TUTTI I  
NUMI! COME PUOI ES-  
SERE COSI' CALMO?  
NON SONO STATO PRE-  
PARATO A QUESTO!



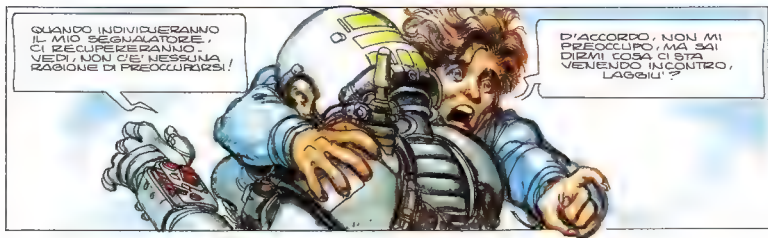
NON  
LASCIAZ-  
MI, TI  
SUPPLICO!



SECONDO LE NOSTRE  
INFORMAZIONI, L'URTO  
DEL VASCELLO HA APERTO  
IL CONO DELL'ANTI-T CHE  
ORA FUNZIONA DI  
NUOVO.



DEVI ESSERE  
COSI' /  
MA NON  
LASCIAZMI /  
E' ATROCE!



QUANDO INDIVIDUERANNO  
IL MIO SEGNALETORE,  
CI RECUPERERANNO.  
VEDI, NON C'E' NESSUNA  
RAZIONE DI PREOCCUPARSI!

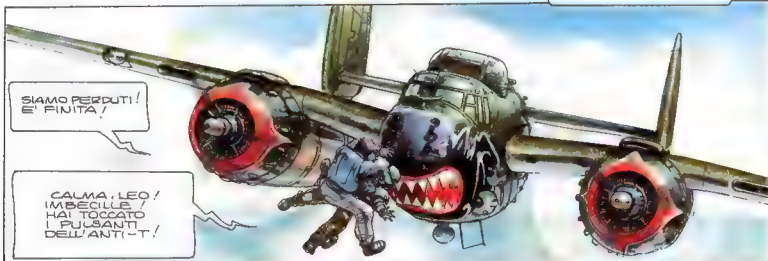
D'ACCORDO, NON MI  
PREOCCUPO, MA SAI  
DIRMI COSA CI STA  
VENENDO INCONTRO,  
LAGGIU'?



DOVE? AH!  
SI' E' UN'ARMA  
VOLANTE  
PREISTORICA.

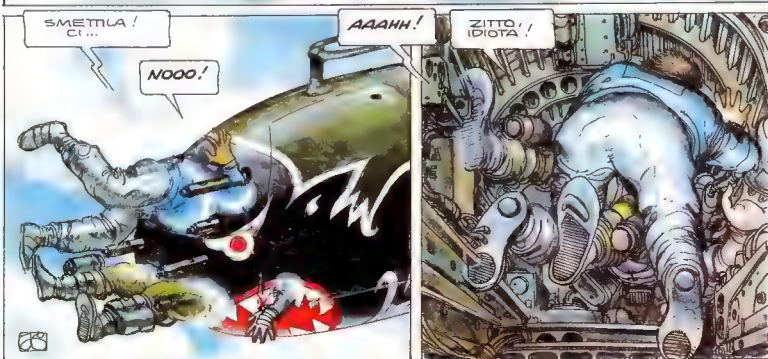
CI VERRA' ADDOSSO!

MA NO! CI PAS-  
SERA' ATTRAVERSO!  
TI HO GIA' DETTO  
CHE L'ANTI-T CI  
PROTEGGE!



SIAMO PERDUTI!  
E' FINITA!

CALMA, LEO!  
IMBECILLE,  
HAI TOCCATO  
I PULSANTI  
DELL'ANTI-T!



SMETTILA!  
CI...

NOOO!

AAAAHH!

ZITTO!  
IDIOTA!





PER TUTTI I  
DIAVOLI !

HORATIO ! CHE  
E' SUCCESSO ?  
CI SIAMO FAT-  
TI ASPIDARE  
DALL'ARMA  
VOLANTE !

CON QUESTO  
PROCESSO, LA NO-  
STRA PRESENZA  
E' FISSATA IN  
QUESTA EPOCA !  
NON TOCCARE  
NIENTE !



NON TOCCO  
NIENTE /  
GUARDA, CI  
SONO DEI  
FERITI, QUI !  
IN CHE  
EPOCA CI  
TROVIAMO ?

SIAMO SICURAMENTE  
CADUTI IN PIENA  
GUERRA ! NON E' IL  
MOMENTO DI VERI-  
FICARE / L'ANTI-T  
SI E' DISATTIVATO /  
BISOGNA CHE CI  
DEMATERIALIZZIA-  
MO AL PIU' PRESTO !

LI HO REPERITI ! SONO NEL 1945, A  
SUD DEL PACIFICO, MA... CHE FANNO ?  
SI ALLONTANANO DALLE COORDINATE !  
NON CAPISCO !



GLI ALTRI DUE, I FUORILEGGE,  
VANNO VERSO L'ANNO 2000 A.C.



SENZA SEGNALE-  
TORE, LI PERDERE-  
MO PER SEMPRE,  
POVERI DIABOLI !

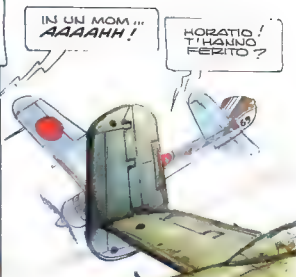
I GIAPPONESI ATTACCANO  
DI NUOVO ? C'E' QUALCUNO  
CHE E' IN GRADO DI RISPO-  
NDERE AL FUOCO ? ALTRI-  
MENTI, NON NE USCIREMO !





TRA UN Istante, ci dematerializzeremo e più niente di questa epoca potrà nuocerci, Leo!

L'HAI GIÀ DETTO! FALLO PRESTO!



IN UN MOM...  
AAAAHH!

HORATIO!  
T'HANNO FERITO?

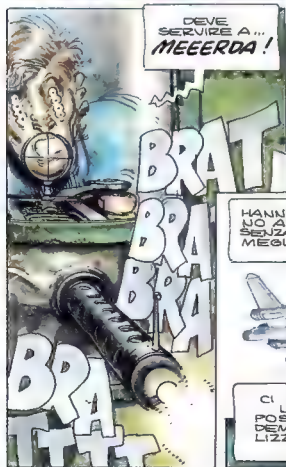


CI CRIVELLANO  
DI COLPI!

IL MIO BRACCIO,  
PUTTANA  
D'UNA  
SFOORTUNA!

E' SOLO UN  
GRAFFIO... MA...  
CHE FAI? NON  
TOCCARE NIENTE!

TU, CERCA DI COR-  
REGGERE QUEL-  
LA SCHIFEZZA  
DI ANTI-T! IO  
FACCIO QUELLO  
CHE POSSO CON  
QUEST'ARMA!



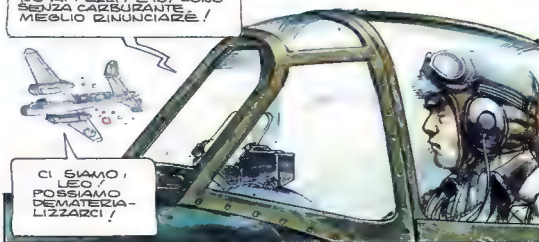
DEVE  
SERVIRE A...  
**MEERDA!**



HANNO ANCORA QUALCU-  
NO AI PEZZI / E IO, SONO  
SENZA CARBURANTE  
MEGLIO RINUNCIARÈ!



CI SIAMO,  
LEO!  
POSSIAMO  
DEMATERIA-  
LIZZARCI!





# Antefatto

A CURA DI LEONARDO GORI

Il giovane Meke, astro splendente del Rock, sta vivendo il suo momento di gloria. Ha anche un'amante, Marga, che sembra particolarmente interessata a... stringere amicizia con lui. Leo Roa, suo cugino, lavora allo "Starr", un quotidiano "audiovisivo", che sta mettendo a punto un sistema per poter dare informazioni sul passato e sul futuro (oltre che sul presente).

Ma Marga si rivela come un'agente dei Krotoms, una razza aliena il cui ultimo governo legale si è ridotto a vivere sotto un'antica piattaforma petrolifera: pare che Meke sia la loro unica speranza di salvezza. Intanto, alla stazione spaziale Terranova, una serie di avvenimenti sta per intrecciarsi con la vicenda di Leo e di Meke e con quella dello "Starr": un gruppo di prigionieri di grande pericolosità ha preso in ostaggio i piloti e i passeggeri di un vascello... **Leo Roa di Gimenez. pag. 8**

Andreas Martens (che firma col suo solo nome di battesimo) è originario dell'ex-Germania Orientale. Studente della Scuola di Belle Arti di Düsseldorf, si è trasferito presto a Bruxelles, dove ha frequentato il prestigioso Istituto Saint-Luc: fra i suoi professori c'era Eddy Paape, che disegnava la serie "Udolfo" per il giornale "Tintin".

Andreas ne divenne l'assistente, subendo profondamente, oltre all'influenza del suo maestro, anche quella di molti altri autori della scuola franco-belga. Nel 1978 pubblicò la storia "Révelations postumes" - su testi di François Riviere - per "(A suivre)", e contemporaneamente la serie "Rork" per "Tintin". Da quel momento in poi, le sue collaborazioni si infittiscono: nel corso degli anni Ottanta disegna anche per "Métal Hurlant". **Cromwell Stone di Andreas. pag. 22**

Rimmi. La vita notturna, in ogni stagione, diventa sempre più frenetica, e spesso pericolosa. C'è anche chi vive un gravissimo addepiamento della personalità: di giorno ha probabilmente una vita normale, di notte va in giro armato, e uccide per piacere un suo oscuro bisogno. Ne fanno le spese una ragazza, ad un party mascherato, e due camorristi sull'autostrada. Il tenero Commisario Tauro, alla sua prima esperienza con un omicidio, indaga sul primo di quella che presto sarà una serie di spaventosi delitti.

Ma qualcosa ci dice che sua figlia, piccola e indifesa, corre un mortale pericolo... **Fratelli di sangue di D. Brolli & D. Fabbri. pag. 41**



**Blade l'uccisore di vampiri di M. Wolfman & G. Colan. pag. 59**

Comincia con questo numero un nuovo episodio della splendida serie "Le Terre cave", opera di Luc & François Schuiten, due fratelli decisamente geniali: se infatti ci colpisce soprattutto il sottile disegno del grande François, anche i testi di Luc si rivelano sempre più intriganti, man mano che andiamo avanti nella lettura dell'epopea, di cui Zara, oggetto della nostra storia, è il quinto: già la puntata d'esordio, con suggestivi echi dal lontano Buck Bradford del "Viaggio nella moneta", promette assai bene. **Zara. pag. 81**

Continua il lungo *flashback* di Kil, che si è separata da Zomuk, portandosi dietro l'uovo che si assicurerà la prosecuzione della stirpe di Zomere. Ma subito dopo, la procace eroina è stata assalita da una squadra di loschi figure, e in un primo tempo sopraffatta. Quando tutto sembra ormai finito, Kil si rianima improvvisamente, e massacrare i malintenzionati. Ma l'uovo sceglie proprio quel momento per schiudersi: e Kil, stremata, sta per essere uccisa da Zomuk. Finalmente, all'ultimo istante, occorre qualcuno per salvarla: è Mal, come del resto era lecito aspettarsi. **Den di R. Corben. pag. 100**

Una strana troupe televisiva, armata di formidabili attrezzature elettroniche, si è installata sul ciglio di un torrente di lava, nel cono di un vulcano. La signora Springwell è la conduttrice di un "programma-verità", un volontario si getterà nelle rapide incandescenti, tentando di tenersi in equilibrio su una specie di surf. Le sue sensazioni e le sue emozioni verranno inviate in diretta ai telespettatori in 3D di tutto il mondo. Ma la discesa finisce tragicamente. Springwell è disgustata dal cinismo della sua stessa trasmissione, e decide di rimanere da sola in quel luogo spettrale. **Le avventure di Karen Springwell. pag. 112**

## novità Comic Art

**PAPERINO GIORNALE vol. VI**  
dal fascicolo n. 124 al n. 149  
**208 pp. 4 col. e b/n**  
cartonato - **Lire 100.000**



**NCN 294 AGENTE SEGRETO X-9**  
**daily 1987**  
**88 pp. b/n - bross.**  
**Lire 32.000**



**NCN 302 MANDRAKE**  
**sunday pages 1958**  
**56 pp. 4 col. - bross.**  
**Lire 32.000**

**E**gregio Eternauta, mi chiamo Davide e sono un ragazzo di diciotto anni. Sono ormai quattro anni che disegno a china e due con i colori. Sto frequentando un corso di fumetto e fino ad ora ho inventato diversi personaggi e disegnato un buon quantitativo di tavole "buone". Quello che vi chiedo è un colloquio oppure degli indirizzi di alcune case editrici che possono aver bisogno di nuovi fumettisti.

Vi prego di non cestinare la mia lettera e di dimostrarci più professionalità di altre case editrici dandomi una risposta anche se negativa e di non giudicarmi senza prima aver visto i miei lavori. Cordiali saluti da un vostro affezionato lettore.

**Davide Badagliacca**

Caro Davide, come vedi apriamo ai nuovi disegnatori con tutte l'entusiasmo che ci è proprio. Anzi questa nostra disponibilità ad offrire occasioni ai nuovi autori spesso ci costa critiche aspre dai nostri estimatori che vorrebbero sulle nostre pagine sempre presenti i "grandi maestri" o esordienti del tipo di Caniff, Raymond, Pratt o Breccia, tanto per fare dei nomi.

A parte il fatto che se andiamo a spulciare le pubblicazioni "storiche" spesso rintracciamo nomi sconosciutissimi ai primi passi che non mostravano certamente le qualità che poi li avrebbero resi famosi. Dunque è necessario dare fiducia ai giovani e attendiamo che tu ci sottoponga i tuoi lavori. Sta' certo che non aspettiamo altro che scoprire un altro talento. Saluti.

Eterni Eternauti, innanzi tutto complimenti per la vostra pubblicazione. Vi scrivo per chiedervi un grossissimo favore. Sono il promotore di un'iniziativa che interesserà tutte le fanzines esistenti (e future) nel territorio nazionale (e non), sempre che queste si interessino all'iniziativa. Come fare allora ad avvisare fondatori/collaboratori di fanzines? Ma tramite voi, è logico.

Perciò fondatori/collaboratori di fanzines (riguardanti qualsiasi argomento) se volete allargare gli orizzonti della vostra pubblicazione e conoscere moltissime altre importanti (per voi) iniziative scrivete a: "Progetto Megafanzines" c/o Cristiano Vitoriano - via Locanda, 22 - 71044 Margherita di Savoia (FG) - Tel. 0883/954441 (14,30-17,30). Spero questa lettera sia pubblicata (perché è molto importante che lo sia). Saluti eterni.

**Cristiano Vitoriano**



Caro Cristiano, eccoti accontentato sperando che migliaia di fanziniari ti sommergano di lettere e di richieste. Sappi che è molto arduo resistere alle pressioni di questa categoria che se da un lato manifesta uno sconfinato amore per i fumetti dall'altro spesso è abbastanza oltranzista e perentoria nei giudizi (anche negativi). In bocca al lupo e cari saluti.

Caro Eternauta, ho letto dell'imminente varo di una nuova pubblicazione targata Comic Art, dedicata a materiale DC che dovrebbe prendere il posto della defunta "Horror" e che, stando alle premesse, dovrebbe presentare materiale decisamente interessante ("Sandman" in primo luogo).

A quanto pare su tale rivista non troverebbe posto quello che a mio avviso era il piatto forte di "Horror", cioè la straordinaria "Tapping the Vein". Il mio suggerimento è di spostare la serie su "L'Eternauta", dato l'indiscutibile livello qualitativo sarebbe sicuramente gradito ai lettori (anche ai più americanofili) ed inoltre non sarebbe più penalizzata dal formato ridotto. In ogni caso spero continuata a pubblicarla.

Detto ciò, passo ad una serie di considerazioni sullo stato attuale della rivista (non ho mai spedito l'indice di gradimento per non mutilare la copia in mio possesso). Nel complesso, forse perché stimolata dalla concorrenza, mi sembra decisamente migliorata almeno rispetto al passato. In par-

ticolare ho gradito il ritorno degli "Humanoids" che, nonostante non siano più di moda, restano sempre i miei preferiti e di cui auspico dosi più massicci. "Rork" è un fumetto straordinario ed è un vero peccato vederlo così di rado. Lo vedrei bene al posto attualmente occupato da "American Flagg", palloso e confusionario. Personalmente lo riederei della rivista, e lo pubblicheri in una collana a parte così chi lo vuole se lo compra e chi non lo vuole non se lo deve sciappare. Per il resto ben vengano gli americani, purché di qualità (come la "graphic novel" di Bolton ad esempio). Altalenanti le "Bizarres", indecente "Star Raiders", spero di non vedere più niente di simile.

Vedrei bene anche "Hellraiser", se non troverà posto su "DC Comics". "Den" è diventato una cretineria che fa vergogna se paragonata ai primaticci episodi (quelli di "Alter-alter" per intenderci). Anche "Figli di un mondo mutante" impallidisce al confronto del mondo mutante di "1984". "Jack Cadillac" è assolutamente insopportabile, ormai non riesco più neppure a leggerlo.

Ottimi i fumetti di "Selecciones Ilustradas" (ma cos'è una rivista o una casa editrice?), veramente pessimi ed illeggibili gli italiani a parte l'eccellente Patrio e "Kor-one". In ogni caso la rivista è sempre in cima alle mie preferenze, non foss'altro per il rapporto qualità/prezzo. Carissimi saluti.

**Christian Sormani**

Caro Christian, il vecchio "Horror" non è defunto ma attualmente è, come si dice, in attesa di destinazione. Recentemente è sorta una controversia tra noi e una casa editrice americana sulle modalità della gestione dei diritti inerenti alcuni personaggi. Questa nostra posizione di ha obbligato a sospendere la pubblicazione di "Horror" perché come sai un editore si trova sempre scoperto quando da un lato chiede il rispetto di alcune clausole e dall'altro s'è tenuto a pubblicare materiale che poi deve naturalmente pagare.

Ecco allora che abbiamo deciso di sospendere la pubblicazione di "Horror" perché se seguitavamo a versare dollari nelle casse degli editori con i quali siamo in contestazione questi avrebbero continuato a fare orecchi da mercante.

Ora sembra che siamo arrivati ad un definitivo accordo che permetterà a "Horror" di uscire con la testata "DC Presents" una rivista di 96 pagine a 4 colori, costo lire 4.000, che conterrà tutte storie di produzione DC. Potremo quindi pubblicare "Tapping the Vein" su "L'Eternauta" anche se i nostri lettori hanno dimostrato di non amare molto la produzione nordamericana. "Hellraiser" invece è una serie che attualmente è pubblicata dalla "Play Press".

Ti ringrazio per i tuoi apprezzamenti e ti preciso che "Selecciones Ilustradas" è una casa editrice spagnola diretta da un validissimo professionista, Joseph Toutain, che ha la sede in Barcellona e che edita due riviste: "Zona '84" e "Totem". Ricambio i carissimi saluti.

Caro Eternauta, leggo sempre con attenzione "Posteterna" che considero un po' l'anima della rivista e della vostra casa editrice. Dedico naturalmente la stessa attenzione anche alla "Poeta di Yellow Kid" perché cerco di scoprire attraverso la scelta delle lettere e il tono delle risposte l'andamento della vostra attività.

Recentemente ho creduto di scoprire tra i tanti fronzoli che infiocchettano i tuoi testi che nel mondo del fumetto d'autore si respira una certa aria di crisi. E non parlo della crisi economica che, se non erro, ha sempre accompagnato il vostro settore, ma di una certa crisi creativa che sembra essersi manifestata a tutti i livelli e in tutte le scuole. Invece il fumetto "popolare" furoreggia e riscuote adesioni convinte di pubblico e di critica. Perché gli autori più noti si sono appannati? Si è forse chiuso un ciclo e un'epoca? Cosa mi risponde se anche nelle tue parole ho spesso colto un certo qual imbarazzo e la tendenza a scusare il calo di



qualità (grafica e contentistica) che il settore del fumetto d'autore manifesta? Attendo notizie. Saluti.

**Paul**

Caro Paul, tu sei un attento lettore e mi poni una domanda volutamente ingenua alla quale, forse, hai già dato una risposta, anche se criptica. È vero, si respira una certa aria di crisi creativa fra i "classici" del fumetto d'autore. Poche le idee nuove, spesso stanche repliche di cose già viste, scarsa attenzione al dibattito e fuga nell'eremo della solitudine lontani da clamori e critiche. Dal basso però viene manifestata con forza l'intenzione di farsi largo tra i nomi e le celebrità codificate, accennando il contatto con il pubblico nella ricerca di ampi spazi di lettura pur conservando alta la qualità creativa ed espressiva.

Questo si sta manifestando nel fumetto popolare che si propone come l'arengo (mi si perdonerà il tono aulico) nel quale si stanno formando fior di autori che già oggi hanno tutte le qualità per proporsi come autori. Autori. Chi ci segue sa perfettamente che crediamo tanto a questa evoluzione del fumetto che spesso abbiamo voluto offrire le nostre pagine ad autori provenienti dal settore "popolare" che hanno dimostrato che se inseriti nelle riviste d'autore hanno meriti e qualità per primeggiare nel settore tanto celebrato. Vedrai che nei prossimi mesi (ma il processo è già in corso) l'olimpio fumettistico si arricchirà di tanti altri nomi di nuovi (?) disegnatori e che questi sapranno portare una ventata di novità nel settore del fumetto d'autore. Saluti.

Caro Eternauta, ti avevo espressamente richiesto di non pubblicare la mia lettera, ma tu l'hai fatto lo stesso. Questa non la pubblicherò. Come se non bastasse tu hai risposto ad uno sconosciuto Yuri, mentre io mi chiamo Yuri. Ipsilon u-erre-i, come quello di "Frigidaire" (ma perché hai messo anche il cognome?). Pazienza (come diceva la maestra dello scomparso autore di Zanardi). Replico alle tue risposte (se vuoi controreplicare non mettere il mio cognome OK? Tu sei L'Eternauta, io Yuri).

1) Come potrei facilmente verificare nel tuo PG mi sono abbonato ed ho già ricevuto la copia di marzo (che devo ancora leggere, ma l'ho sfogliato e vi ho trovato la mia lettera.) ieri, sabato 21. È in buone condizioni. È cambiata la carta e mi pare molto migliorata la qualità dei disegni e dei colori. Non vedremo più "Kogegon" con gli occhiali bico-

lori dei film in 3D? Rossi, blu e gialli staranno nei loro bei bordi neri o dovremo ripassarli a china?

2) Quello di C.A. (allegato al numero di gennaio, no?) è un calendario piuttosto misero che io ho sepolto tra vecchi libri. Dato che ti piacciono le idee dei "giovani lettori" metti un bel calendario di 6 fogli distinti (chi ama i fumetti pagherà anche un sovrapprezzo per qualcosa che resterà dodici mesi in bella vista per la sua utilità ed altri 5, 10, 15 anni per la sua bellezza).

3) Quando ti ho scritto c'era già questa storia delle telefonate ed avevo già letto la risposta all'altro lettore (ed a tanti altri) BLEAGH!

5) Finalmente delle risposte! Ora metti in evidenza i vostri difetti e vi stimolo a fare sempre meglio. Se qualcuno vuole fumetti erotici si compra riviste che si occupano solo di quelli. Ma io dico che non è possibile acquistare una rivista monotematica, come per esempio "Blue", nella quale ad Autori di effettiva intelligenza (Albana, Hernandez) si affiancano mere volgarità senza nessun pregio artistico (il fumetto è arte?). Tu qualcosa l'hai pubblicato, anche censurato, ma non vedremo mai "Birdland" su "L'Eternauta" o su "Comic Art". Se hai occasione di assicurarti i diritti, oppure li hai già, di opere di effettivo valore, ma che contengono un po' troppi nudi per la censura italiana, perché non alleghi un fascicolo VM 18 o fai un numero speciale da affiancare alle riviste "regolari"? Sempre meglio di strane strisce nere o sbavature di colore. Ti saluto caramente.

**Yuri**

Caro Yuri (questa volta ho scritto bene), come hai notato la qualità della carta e la precisione della stampa sono enormemente migliorate e ce lo dicono i tanti. Anche la valenza delle storie ci auguriamo sia all'altezza de "La rivista dei fumetti più belli del mondo". Il calendario che offriamo ogni anno ai nostri lettori come supplemento a "Comic Art" non ha l'ambizione di proporre un oggetto che resti nel tempo a ricordare la nostra opera. Nasce con l'intento di ricordare, se già non lo sapessero, ai nostri lettori che i diritti umani, degli animali e della natura vanno rispettati. Per quanto riguarda i fumetti erotici non so darti una risposta certa. Noi seguiamo una nostra linea cercando di rispettare gli autori, il pubblico e il buon gusto, cosa non semplice. Speriamo di riuscire almeno il più delle volte. Non mi piacciono i prodotti che portano la scritta "vietato. Cari saluti".

**L'Eternauta**

l'inaugurazione di "EuroDisney" a Parigi avvenuta ad aprile in pompa magna ci ricorda che i personaggi dell'immaginario fumettistico e cinematografico fanno ormai parte della cultura del nostro tempo. Infatti se il grande "luna park" disegna richiama migliaia di visitatori di ogni età con le attrazioni spettacolari che propone e per l'atmosfera gioiosa e ludica che si respira all'interno di questa vastissima area non dobbiamo dimenticare che la molla che fa scattare l'accorrere di tanta gente fa leva sul ricordo piacevole e rassicurante dei "caratteri" disneyiani che ciascuno porta in sé. Un "immaginario" che è legato ai felici anni dell'infanzia e alle favole dove la bontà e il coraggio finivano sempre per prevalere sulla cattiveria e la disonestà. Storie esemplari che hanno accompagnato più generazioni e hanno spesso accomunato grandi e piccoli in una esperienza culturale ed emozionale indimenticabile.

Noi della Casa Editrice Comic Art siamo da sempre gli esecutori più convinti del mago di Burbank e in anni passati soffrivamo molto per gli interventi della "intelligenza" ufficiale, spesso non solo quella marxista, che si scagliava contro l'opera di Walt Disney definita, tra le tante critiche, come un caramello prodotto della più protettiva e reazionaria industria culturale nordamericana. Un giudizio superficiale ed errato perché se c'è stato un prodotto culturale statunitense che più degli altri ha usufruito e risentito dell'apporto e dell'esperienza espressiva e narrativa europea questi è stato l'universo disneyano nei suoi vari aspetti, fumettistici, cinematografici, gadgettistici e intrattenitivi perché Disney e i suoi collaboratori si sono ampiamente riferiti alla tradizione favolistica classica e alla grafica illustrativa contemporanea. Inoltre molte personalità artistiche europee si sono distinte nella creazione e nella realizzazione di alcune fra le pagine più belle della produzione disneyana.

A noi che ci occupiamo di fumetti e di cinema d'animazione spetta la responsabilità di testimoniare il grande apporto artistico e culturale che la produzione disneyana ha dato alla nostra epoca. Ci sembra dunque naturale che milioni di persone siano affascinate dal richiamo che un luogo deputato all'intrattenimento come "EuroDisney" suscita.

Per questo anche quest'anno Lucca '92, il "19° Salone Internazionale dei comics, del film d'animazione e dell'illustrazione" ospiterà una straordinaria partecipazione della Disney che sarà presente con i suoi Autori, i suoi prodotti artistici e i suoi "caratteri" ad allietare una festa che come sempre si svolgerà in autunno dal 25 ottobre al 1° novembre. Nel prossimo numero tutti i programmi e i dettagli della grande "kermesse" lucchese dedicata al "cartooning" mondiale.

**Rinaldo Traini**



# Autori: Guido Buzzelli

DI LEONARDO GORI

**R**inaldo Traini, su "L'Eternauta" di Marzo, ha rievocato la sua meraviglia quando poté ammirare per la prima volta le tavole de **La rivolta dei Racchi** di Guido Buzzelli, che pubblicò nel 1967 sull'**"Almanacco dei Comics"**, in occasione del terzo Salone di Lucca. Stupore del tutto comprensibile, perché si trattava di un disegno alquanto personale, roccioso, assai elaborato, ma allo stesso in sintonia con lo stile "classico" del fumetto italiano, quello della generazione di autori attivi negli anni immediatamente precedenti il secondo conflitto mondiale. A prima vista, poteva sembrare che un discepolo prediletto del grande Rino Albertelli avesse disertato le pagine di qualche settimanale a fumetti dell'**"età d'oro"**, per illustrare un testo grottesco - e molto divertente - che non era esagerato definire addirittura d'avanguardia. Qualche anno dopo, la storia di Buzzelli venne ristampata dalla rivista **"Psyco"**, che aveva una buona circolazione nazionale. Su quelle pagine la notò Wolinski, che ne fu entusiasta e le propose al pubblico francese sul mitico mensile **"Charlie"**, dando all'autore un'impervia notorietà internazionale. L'entusiasmo di Traini e di Wolinski era pienamente giustificato, al di là di qualsiasi sospetto di "nostalgia" per uno stile solo apparentemente "d'epoca". Guido Buzzelli, già allora, proponeva una sorta di "neoclassicismo" a fumetti: le sue potevano apparire forme "vecchie", ma i contenuti che veicolavano erano del tutto nuovi. La satira di Buzzelli, proprio grazie a questo impatto quasi inquietante di tradizione e modernità, era dotata di una singolare e notevole potere dirompente. Quelle storie, che oggi ci appaiono quasi precorritrici di certe tendenze post-moderni, si ponevano totalmente al di fuori delle mode e delle "scuole". L'accademismo dell'autore si rivelava senz'altro più efficace delle sofisticate soluzioni formali di tanti altri celebrati autori dell'epoca.

Siamo certi che parecchi "nuovi" appassionati di *comics* abbiano provato una meraviglia tutto analoga a quella di Traini, quando nel 1988 - apparse nelle edicole **"Tex il grande"**, il primo "albano" fuoriserie bonelliano: un vero e proprio romanzo a fumetti, disegnato da un Buzzelli in splendida forma. Molti lettori, abituati alla relativa uniformità di stili che è insieme la forza e il limite di *Tex*, poterono apprezzare un disegno di grande incisività, assolutamente libero da qualsiasi condizionamento, imposto dal personaggio e dal "genere".

Ma era soprattutto un'opera densa

di "stratificazioni", quasi una somma non solo della carriera dell'autore, ma anche della storia del fumetto avventuroso-naturalistico italiano. Dopo tanti anni, infatti, Buzzelli abbandonava i prediletti temi satirici e grotteschi, e si riacostava ad un testo tradizionale (o se vogliamo prettamente "popolare"). Così facendo, era come se reinventasse una forma nuova di "classicità", ad un altissimo livello qualitativo.

La carriera di Guido Buzzelli è assai più lunga e complessa di quella - dal '67 in poi - che è ben conosciuta da tutti gli appassionati di *comics*. Malo a Roma nel 1927, l'autore era cresciuto in una famiglia che certo non gli aveva lesinato stimoli in campo artistico: sia il padre che il fratello, infatti, erano apprezzati pittori. Il giovanissimo Buzzelli crebbe in un ambiente anticonformista, lontano dalla tracotanza e dalle fanfare del regime fascista.

Ma alla sua formazione contribuirono i grandi settimanali a fumetti dell'anteguerra, da **"L'Avventuroso"** di Herblin al **"Topolino"** settimanale di Mondadori e a **"L'Audace"**, nel periodo in cui quest'ultima testata - diretta da Federico Pedrocchi - fu patrimonio temporaneo del grande Arnoldo Buzzi, prima l'intuita dei **Flash Gordon** di Alex Raymond, ma poi sopra tutti le pagine mondadoriane lo stile originale di Rino Albertelli, che con serie come **Kil Carson** e **Alle frontiere del Far West** (una splendida riduzione a fumetti del romanzo di Emilio Salgari) aveva praticamente inventato il *Western* all'italiana, nel campo del fumetto.

Oltre ad Albertelli, in quegli anni anche Walter Molino proponeva, con opere indimenticabili come il ciclo di **Virus**, uno stile di disegno che era sensibilmente lontano sia dalla tradizione italiana più conservatrice che dalla pedissequa imitazione dei co-

miss americani (attività invece predeletta di molti altri autori impegnati nel fumetto d'avventura). L'originalità di quelle memorabili storie era senz'altro in gran parte dovuta ai testi di Federico Pedrocchi, più attento all'eredità culturale del *feuilleton* che alla maniera de Maestri delle *daily strips* e delle *sunday pages*. Ben pochi conoscono il fumetto d'ordine di Guido Buzzelli.

**Il Monaco Nero**, pubblicato nel 1946 (quando l'autore aveva solo 19 anni) su **"Argento Vivo"**, è un settimanale nato nell'anteguerra e resuscitato dopo la liberazione, ma ben presto soppiantato da una aggressiva e caotica concorrenza. La ventina di tavole del **Monaco Nero**, pubblicate in prima pagina dal giornale, ci rivelano un Buzzelli già sorprendentemente maturo, chiaramente seguace di Albertelli ma già in grado di elaborare qualche tratto personale, qualche soluzione grafica "moderna".

Dopo la chiusura di **"Argento Vivo"**, Buzzelli sopravvisse come illustratore, alternando questa attività a quella - che mai abbandonerà - di pittore. Nei relativo "buio" fumettistico degli anni Cinquanta, Buzzelli disegnò una serie di albi di fantascienza, oggi dimenticati, che - pur nella loro sostanziale povertà - segnarono un'ulteriore progresso nella tecnica e un primo significativo allontanamento dallo stile dei Maestri. I lettori italiani, invece, non poterono apprezzare il suo lavoro di illustratore per la serie di **Angelica** di Anne e Serge Golon, pubblicata a puntate dal popolare quotidiano britannico **"Daily Mirror"**.

Come dicevamo all'inizio, **La rivolta dei Racchi**, alla fine degli anni Sessanta, fu una vera e propria rivelazione. Confortato dal notevolissimo successo di critica e di pubblico, Buzzelli produsse alcune memorabili storie per il mensile **"Horror"** della Sansoni, un'altra testata entrata di diritto nella storia del fumetto in Italia.

Su **"Horror"** Buzzelli pubblicò alcuni brevi episodi in tema con la linea e lo spirito del giornale, che era ovviamente l'orrore in tutte le sue forme ed espressioni. Buzzelli, col suo tratto decisamente *noir*, riusciva a conciliare splendide e ancora inegagliate atmosfere sinistre ad un costante humour di fondo. In tutta la sua successiva carriera non troveremo mai, del resto, una storia priva di spunti umoristici, a volte appena perossibili, a volte sconfinanti nei prediletti territori della satira e del grottesco.

Gli anni Settanta offrono a Buzzelli l'occasione per intervenire da protagonista nel vasto dibattito culturale che si stava sviluppando nel campo dei *comics*, seguendo con piena consapevolezza l'evoluzione, pur restando fedele ad un suo stile personale ormai pienamente definito. In quel periodo il disegno di Buzzelli, non cambiò in modo apprezzabile, in quanto era già formalmente compiuto, un "classico" per eccellenza. Su **"Il Fumetto"**, la rivista dell'A.N.A.F. e su **"Gulliver"**, un'altra testata a circolazione limitata, i più appassionati cultori di fumetti poterono leggere storie significative e sorprendenti, da **Labirinti** (1972), a **Zil Zehub** e ad **E.P.** (1976).

Più o meno contemporaneamente, su testi di Mino Milani, Buzzelli disegnava per **"Il Corriere dei Ragazzi"** la splendida avventura a fumetti di **Sho**, il capoluogo di Haggard, e collaborava a varie iniziative editoriali: prima l'effimero quotidiano **"L'occhio"**, per Buzzelli, a differenza di altri, illustrazione, satira, fumetto grottesco e d'avventura erano territori tutt'altro che separati, un campo unico dell'immaginario in cui era capace di muoversi con sempre maggiore padronanza.

I primi anni '80 segnarono per Buzzelli una temporanea battuta d'arresto nel campo del fumetto, ed un'intensificazione dell'attività di pittore. Ma nel 1985 approdò a **"Comic Art"**, con storie brevi in cui sorprende di nuovo per la maestria del tratto e la versatilità dello stile.

Dopo il già citato **"Tex il grande"**, un'intera nuova generazione di lettori e di appassionati sperò di poter contare su Buzzelli per una rinascita del romanzo a fumetti, con caratteristiche insieme tradizionali ed attuali. Purtroppo, in pratica, il volume edito da Bonelli è e rivela una sorta di testamento spirituale.

Dopo Micheluzzi, in un breve volgere di tempo il fumetto italiano ha perso un altro grande protagonista: a costo di apparire fin troppo ovvio, non possiamo che affermare che ora siamo tutti un poco più poveri.



# Cristalli Sognanti

A CURA DI ROBERTO GENOVESI

**J**ohn Saul, **Creature**, Sperling & Kupfer, Milano 1991, 326 pp., Lire 27.900 e **Gioco Crudele**, Armada Editore, Milano 1991, 275 pp., Lire 25.000

Vale sempre la pena segnalare l'opera di qualche nuovo talento che si affaccia nel panorama della narrativa fantastica. Nell'occasione parliamo di uno scudiero tra le file di cavalieri dell'horror moderno. Si tratta di John Saul. Saul ha esordito nel '77 e ha collezionato da allora a oggi primi posti nelle classifiche di tutto il mondo con undici best-seller: ma come sempre - l'Italia lo scopre solo ora e dopo la fugace apparizione de **I figli della Palude** di qualche tempo fa, arrivano oggi nelle librerie quasi contemporaneamente **Creature** e **Gioco Crudele**.

Saul ama costruire trame ricamente pervase da una fitta oppressione psicologica. Grande gioco di atmosfere e giuste dosi di paura fanno dei suoi romanzi gustosi bocconi per i lettori smalinziti. Probabilmente manca ancora qualcosa per arrivare all'olimpico dei grandi, ma Saul dimostra potenzialmente di essere in grado di seguirlo. Il sentiero. Il tempo è dalla sua anche se i grandi scrittori di solito si vedono dall'esordio.

Saul è un bravo autore. Speriamo che faccia presto il salto di qualità che tutti da lui si attendono. Magari con un po' di originalità in più per romanzi che già dimostrano di saper ben costruire profili psicologici ed intrecci interessanti.

R.G.



Arthur C. Clarke, **Raconti dal pianeta Terra**, Interno Giallo, Milano 1982, 285 pp., Lire 27.000

La fantascienza della ricerca, dell'antropizzazione e della riflessione trova in Isaac Asimov e Arthur Clarke due esponenti di notevolissimo spicco. Nel nuovo volume della collana "Visual Books" di Interno Giallo sono raccolti i migliori racconti dedicati da Clarke al pianeta Terra. Racconti a volte poetici, a volte amari che non perdono mai una sorta di velata tristezza per la mancata realizzazione di un sogno che con il tempo appare sempre più evidente anche agli occhi del

lettore: il sogno di un futuro migliore. Tutti i racconti sono preclusi da un commento dello stesso Clarke ed illustrati da Michael Whelan, più volte vincitore del Premio Hugo e probabilmente il migliore illustratore di narrativa fantastica di questo momento. Anche se dobbiamo dire che le sue migliori caratteristiche non sono, per l'occasione, sfruttate al meglio.

R.G.

Fred Chappell, **Dagon**, Mondadori, Milano 1991, 336 pp., Lire 8.000.

Giuseppe Lippi, curatore di tutte le iniziative di letteratura non-mimetica della Mondadori, ha avuto la felice idea di affiancare alla collana semestrale "Millemondi" dedicata alla fantascienza, altre due serie, una per l'horror ed una per la *fantasy* (in cui auspichiamo che come per la *science fiction* siano rappresentati anche autori italiani).

Nell'antologia "Inverno Horror 1991" che inaugura degnamente l'iniziativa, spicca soprattutto **Dagon**, che occupa 123 delle 336 pagine totali (le altre sono dedicate ad una rassegna di racconti horror di buon livello dei maggiori nomi del momento). Il romanzo di Fred Chappell ci ha particolarmente colpito per vari motivi, il primo dei quali è che esso risale addirittura al 1968 e non è stato mai incluso nelle biografie dedicate ai Miti di Chulhu, forse perché opera di un poeta e scrittore *mainstream*, la cui originalità è stata riconosciuta di recente solo di riflesso, dopo il successo della traduzione francese di **Dagon**.

Un romanzo che è una delle primissime dimostrazioni, se non forse la prima, di come l'universo mitico lovecraftiano abbia avuto una sua influenza al di là dell'ambito specialistico degli appassionati e dei seguaci, e di come possa essere sapientemente reinventato al tempo stesso con aderenza e originalità, seguendo i motivi e trasgredendolo nella sostanza. Da questo punto di vista **Dagon** è una delle cose migliori lette in questi anni, forse soprattutto per lo stile, la minuziosa capacità descrittiva, l'approfondimento psicologico, il senso dello scenario e dello sfondo, il detto e il non detto.

In apparenza opera "realistica", è la storia di una inarrestabile degradazione morale e materiale che ha per protagonista il reverendo Peter Leand, pastore metodista, che riceve in eredità una casa perduta in una imprecisata e rurale zona degli Stati Uniti, la casa dei suoi antenati e luogo di culti nefandi, come il lettore "lovecraftiano" si accorgerà immediatamente. Dopo la conoscenza di Mina, figlia dalla faccia piatta da pe-

see di contadini locali, e dopo l'uccisione della moglie Sheila in un rapito omicida, comincia per Peter la discesa nell'inferno della abiezione e della sua sottomissione a Mina. Basti dire che Dagon è il dio-pesce della fertilità e della sterilità insieme, che in tutto il romanzo domina il simbolismo liquido di acqua/sangue/sperma, e che il suo motivo conduttore è la sofferenza materiale, morale e spirituale.

G.A.T.

Orson Scott Card, **Il settimo figlio**, Longanesi, Milano 1991, 298 pp., Lire 28.000

Parafrasando il titolo di un noto film dell'orrore, per **Il settimo figlio** si potrebbe dire "non aprite quei libri". Il nuovo romanzo di Orson Scott Card, per l'occasione "soffiato" dalla Longanesi alla Nord che invece conserva ancora l'esclusiva per il ciclo di Ender, rispecchia le caratteristiche tipiche dell'autore. È scritto senza infamia e senza lode, ha una trama particolarmente inconsistente e ha l'effetto soporifero di una camomilla. Secondo noi in Via Rubens (sede della Nord) alla notizia che la Longanesi aveva vinto la partita per l'esclusiva delle opere fantasy di Card hanno fatto una festa.

Ambientato in un'America alternativa dove gli inglesi hanno decapitato Washington, il romanzo narra le vicende di un ragazzo - settimo figlio di settimo figlio - dotato di poteri magici. Probabilmente Scott Card è il più grande bluff degli ultimi vent'anni costruito dall'industria editoriale americana di narrativa fantastica. Vedere i suoi romanzi al fianco di quelli della grandissima Marion Zimmer Bradley nelle collane della Longanesi fa piangere il cuore.

G.P.M.

Alfredo Brandi, **Il libro degli Elfi**, Edizioni Settimo Sigillo, Roma 1991, 175 pp., Lire 22.000

Gnomi, elfi e altri esseri fatati esercitano da secoli il loro fascino enigmatico indifferentemente su bambini e adulti, ponendo nel nulla le convenzioni sociali e culturali. Intellettuali del calibro di Yeats, Hesse, Calvino hanno regalato tempo e fatica alla compilazione di fiabe e leggende dei loro paesi, ma l'hanno fatto con trasporto poetico. Altri, come la Katharine Briggs di **Fate, Gnomi e Folletti**, hanno preferito l'approccio erudito, il saggio basato su una documentazione scrupolosa e su rigorosi criteri scientifici.

Alfredo Brandi, con il suo **Il libro degli Elfi**, si pone a metà via fra i due metodi di lavoro: il libro è un vero e proprio dizionario degli esseri fanta-

stici, ordinato per nazionalità e composto da singole schede comprensive delle fonti storiche e leggendarie, d'identikit filosofico e dell'habitat di appartenenza, il tutto impostato stilisticamente quasi in forma di narrazione.

V.L.

Robert Bloch, **Cotai che apre la via**, Mondadori, Milano 1991, 384 pp., Lire 28.000

Robert Bloch è uno degli scrittori di horror moderni che maggiormente ha assorbito l'influsso benefico dell'opera lovecraftiana. Molti dei suoi racconti, soprattutto i primi e quelli dedicati alle civiltà scomparse, sono dei veri e propri omaggi al Maestro di Providence. Bloch non lesina perfino citazioni e "comparsate" per le divinità dei celeberrimi Miti di Chulhu. Nell'antologia curata da Giuseppe Lippi per gli "Omnibus del fantastico" della Mondadori intitolata **Cotai che apre la via**, il lettore troverà alcuni tra i più significativi esempi di questa influenza, ma anche qualche gioiellino dell'ultimo Bloch. Da sottolineare la presenza del famosissimo **Sinceramente vostro, Jack lo Squartatore**. Robert Bloch non può certo definirsi uno dei maestri dell'horror moderno alla stregua dei vani King, Barker, ecc. poiché ad idee qualche volta perenni generali, non accompagna sempre uno stile "superiore". Ma è un ottimo artigiano del gotico che merita di figurare in ogni biblioteca del fantastico che si rispetti.

R.G.

**Videogiocchi: Heimdall**

Le leggende nordiche narrano di un tempo in cui gli dèi e il popolo del vichingo erano legati da solida collaborazione. Il tempo fece dimenticare alla nuova generazione questo sacro legame. Ma la leggenda era destinata a farsi di nuovo carne con la nascita di un guerriero che avrebbe guidato il suo popolo in una missione di grande importanza per uomini e dèi. Un guerriero che le genti riconosceranno come Heimdall.

Animazione grafica tridimensionale, 30 personaggi interattivi, combattimenti in tempo reale, tre mondi da esplorare e controllo simultaneo di 6 personaggi. Heimdall della Core Design Limited è un *roleplaying* per computer di rara bellezza.


Lungo, complesso ma anche molto divertente - guardate le sequenze delle prove vichinghe - **Heimdall** è un videogioco che non può assolutamente mancare nella collezione degli appassionati di giochi di ruolo fantasy. La distribuzione è naturalmente della SOFTEL.

R.G.






\* L'EMOZIONE PIÙ FORTE ED ANTICA DELL'UMANITÀ È LA PAURA...



TEMO CHE IL NOSTRO NUMERO  
POSSA DIMINUIRE ULTERIORMENTE.  
ORMAI DA DIECI ANNI IL VENTI  
DIESEMME È DIVENTATA UNA DATA  
DEUSA DI PRESAGI, MEUTE DI  
VIBERRE ESSERE SINONIMO DI  
GIOIA E DI FESTA !




A CHI DEI TRE, OGGI - JACK  
FARLEY, GEORGE WEL STONE, O  
GORDON GLOBE - TOCCHERA'  
LASCIARE LIBERO IL PROPRIO  
POSTO ? E QUANDO SARA' IL  
MIO TURNO ?



MI CHIAMO HOUSTON CROWL.



STONE !




COSA LE  
E' SUCCESSO ?  
HA L'ARIA  
STRAVOLTA !



SI SIEDA ! RI-  
PRENDA FORZA,  
VECCHIO MIO !  
HA CORSO ?

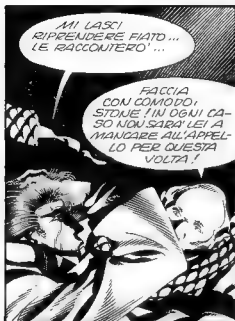


Sì... IO...

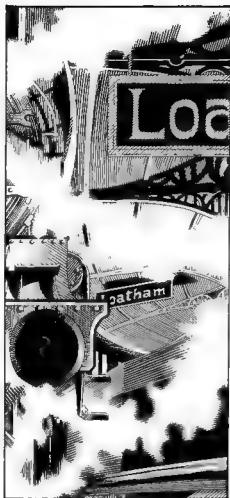


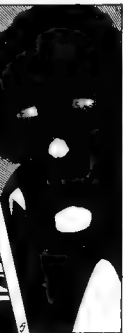
SONO  
TRE GIORNI  
CHE LORO MI  
INSEGUONO !

LORO ?













HA DORMI-  
TO BENE,  
STRANIERO?  
SÌ, C'È UN  
HOTEL IN  
CITTÀ...



OH, IO... BE',  
NON È MIA  
ABITUDINE  
...MI SONO  
PERDUTO  
IERI SERA  
...



AH? E DOVE  
STAVA AN-  
DANDO, DI  
GRAZIA?  
BARKER  
DRIVE.



MA E' AR-  
RIVATO, VEC-  
CHIO MIO, È  
ARRIVATO



IL NUMERO  
23 DI BARKER  
DRIVE? MA  
È...



NON VALE LA  
PENNA DI SUO-  
RE VECCHIO  
MIO! SONO AN-  
NOI DEMAI CHE  
NON CI RISTA  
NESSUNO.

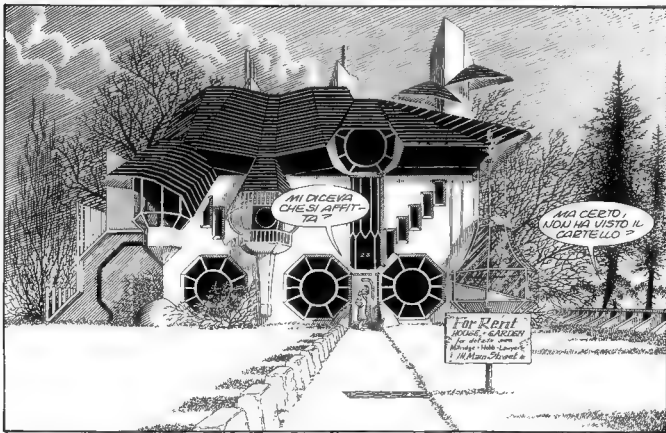


? MA E'  
L'INDIRIZZO  
DI FARLEY?  
JACK  
FARLEY!



FARLEY?  
MAI SENTI-  
TO. MI ASCOL-  
TI? DA QUAN-  
DO ABITO  
QUI QUELLA  
CASA È  
SFITTA, ED  
IO NON SO-  
NO ARRIVA-  
TO IERI!

L'IN-  
DIRIZZO È  
GIUSTO. VOR-  
REBBE DIRE  
CHE FARLEY  
È SCOMPARSO?  
IL SOLO MODO  
PER RITROVARE  
A SAPERLO È...



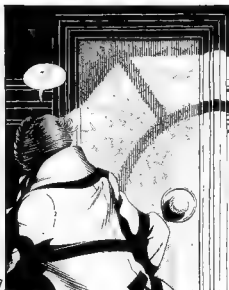
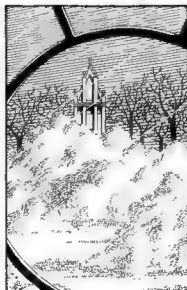
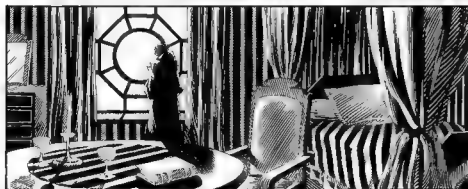
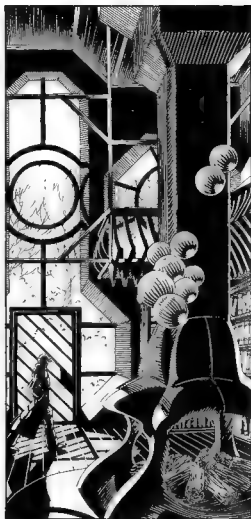
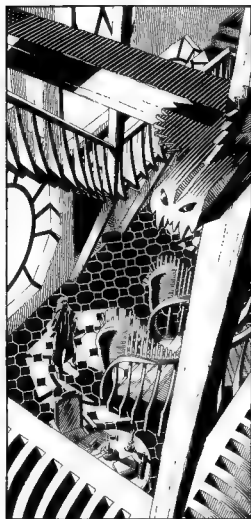
\* AFFITTASI CASA+GIARDINO PER ULTERIORI INFORMAZIONI: MITRIDGE E HOBB NOTAI, 44 MAIN STREET.





NON DEVE ENTRARCI PER NESSUNA RAGIONE! SONO DELLE COSE CHE APPARTENGONO AL PROPRIETARIO E LEI NON... AH! ECCO-CI ARRIVATI!









NON E' MOLTO GRANDE MA ASSUTTA! STRAORDINARIO PER UNA CASA A DUE PASSI DAL MARE!

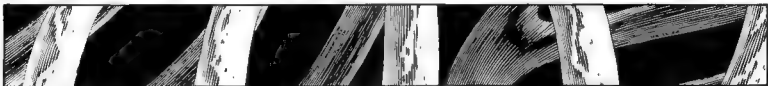


POTREI METTERCI LA MIA COLLEZIONE DI PENDOLE! VEDIAMO...

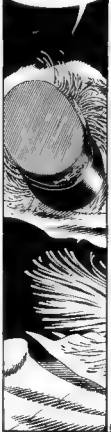








MA BEUTTO MOC-  
CIOSO SCHIFOSO...  
QUANTE VOLTE  
DOVRO' VIETAR-  
TI DI...



EHI! NON SI  
FA COSI',  
SA ?!!



CHE COSA LE HA  
FATTO DI MALE ?  
GUARDAVA, EC-  
CO TUTTO!

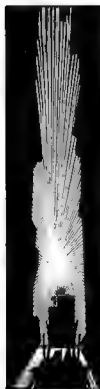


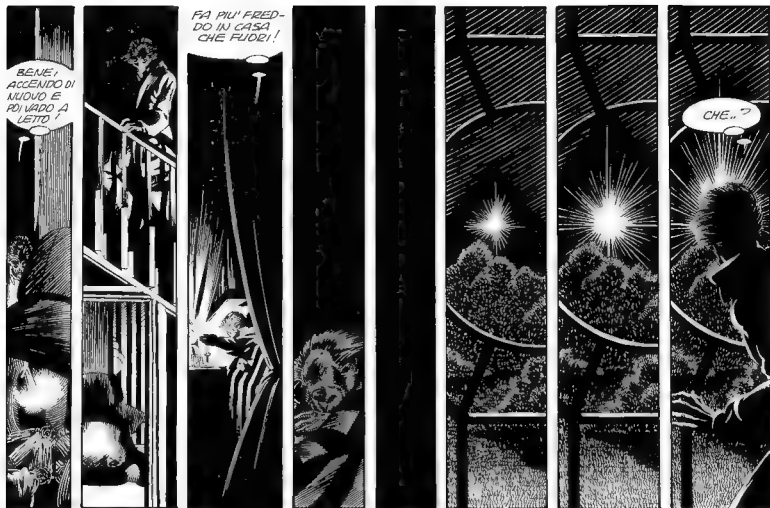
VIENI,  
ANDIAMO  
A BEVERE  
QUALCOSA  
DI CALDO  
AL CAFE -  
FE'!

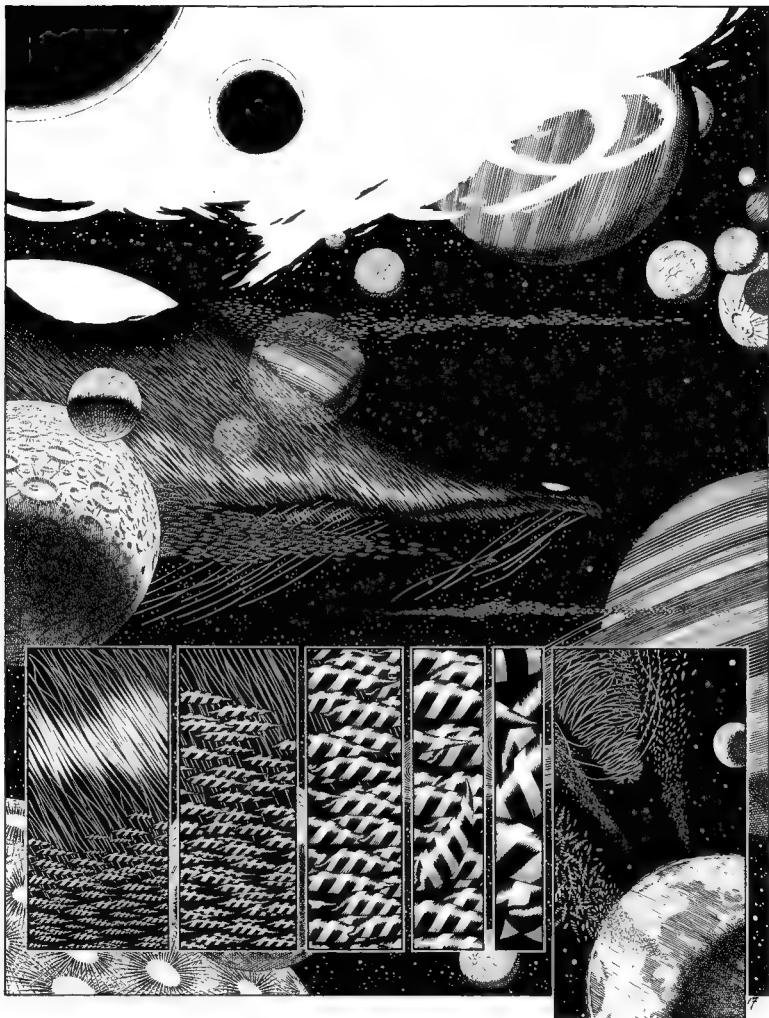














# Lo Specchio di Alice

A CURA DI ERICO PASSARO

**D**ylan Dog contro la droga

La droga, nelle sue letali varianti, è un "inquinamento arcaico" della nostra società. Logico che Dylan Dog, l'investigatore dell'incubo, degno erede moderno del John Sinclaire di Blackwood, si schierasse contro questo mortale nemico, lanciano efficaci slogan come «Non ero perché sono», «La droga è il tuo o sotto la neve la mafia».

È avvenuto a Firenze nell'ambito della campagna "Droga Out", sostenuta dal Comune e dall'ASAC, che in poche settimane ha invaso la città con 1000 manifesti, 2500 locandine, 8000 opuscoli agli studenti, 60.000 pieghevoli, 200.000 adesivi. I promotori dell'iniziativa, con l'avallo dell'editore Sergio Bonelli, hanno trovato in Dylan Dog un eccezionale testimonial, un giovane che vive e veste come i suoi lettori, una figura capace di comunicare il suo "no" alla droga senza paternalismi. Basterà a sconfiggere l'incubo collettivo della droga? No certo, purtroppo, ma il suo contributo si farà sentire.

E.P.



**Nella Terra di mezzo si parla anche di russo**

Grollato il "muro", dissoltasi la "cortina di ferro", aperti nuovi varchi di libertà nei Paesi dell'Est europeo, è stata scoperta anche la narrativa fantastica occidentale. È così uscito nell'aprile del 1991 a Leningrado, la nuova edizione di San Pietroburgo, traduzione in caratteri cirillici de **Il Signore degli Anelli**, in un unico volume come desiderava J.R.R. Tolkien, con allegato un fascioletto comprendente tutte le appendici. Autori della traduzione e dell'introduzione N. Grigorjeva e V. Grushchik, le poesie hanno avuto una versione da parte di J. Grinshpun, la suggestiva copertina a colori è di D. Gordiev, mentre molte illustrazioni interne in bianco e nero (la migliore delle quali è quella con Bowyn e il Signore dei Nazgûl) sono di A. Nikolaev. **Vlastislav Koles**, cioè, **il Signore degli Anelli**, è stato pubblicato in centomila copie dalla casa editrice Sever-Zapard (Nord-Ovest).

Nell'introduzione N. Grigorjeva e V.

Grushchik che dicono di aver già tradotto anche **il Silmarillion** - tracciano un corretto profilo dell'autore, della sua vita e delle tappe del suo successo, per poi chiedersi: «Ma grazie a cosa, ci chiediamo oggi, questo professore di Oxford ha potuto stupire la gente, di che cosa parla questo libro? Dell'Eternità, del Male e del Bene, del Dovere e dell'Onore. Al centro dell'opera - l'anello, simbolo e strumento di eterno potere, ma gli eroi di Tolkien, uno dopo l'altro, lo rifiutano. Il loro parla di re e guerrieri, di stregoni e di saggi, di principesse e di elfi, ma alla fine tutti s'inchinano di fronte ad un hobbit che fece solo il proprio dovere e non si preoccupò di niente altro. La ricerca spirituale e professionale ha portato il professor Tolkien fuori dei limiti del mito nazionale, nello spazio al di là del mito, dove si celano le radici del mondo».

Secondo i traduttori-prefatori la "preoccupazione insistente" di Tolkien sta - a loro parere - nel fatto che il male tirannico non vinca mai, che tutti vedano il mondo nel modo giusto, che ci sia una restaurazione dei legami perduti dei vari piani dell'Essere. Preparati nel 1984 traduzione e disegni hanno potuto veder la luce solo dopo sette anni, una volta liberalizzato il sistema sovietico, con la crisi del marxismo-leninismo: chiari i motivi, dunque, del perché nell'introduzione si ponga l'accento su certi motivi dell'opera.

G.A.T.

**Fanon '98**

Ultimo avviso per i ritardatari: nei giorni in cui acquistate questo numero de **L'Eternauta** (30 aprile-3 maggio), si sta tenendo a Courmayeur la 18ª Convention della Fantascienza e del Fantastico, anche nota come Fancon '98. Confermato ed arricchito il programma esposto nei mesi scorsi, con le partecipazioni di G. Lippi, G. de Turris, P. Nicolazzini, A. Voglino e altri nomi noti ai frequentatori delle collane specializzate. Confermato anche il programma delle manifestazioni collaterali, per Stoccolm VI, giochi di ruolo di **Star Trek**, proiezioni di filmati amatoriali, sfilata in costume, asta di beneficenza, per Alliantone III, come sopra, con in più una caccia al tesoro dedicata a **Star Wars** e alla fantascienza in generale. Allora, gente, che aspettate? Accorrete armi e bagagli al Centro Congressi, non è mai troppo tardi per il vero appassionato!

E.P.

**Domenica in... fantastico**

Ci piace segnalare in chiusura di stagione televisiva il successo ottenuto

dall'ennesima edizione di "Domenica in", coniviti in cuor nostro che buona parte di questo successo sia addebitabile al fortunato gioco del "Castello". Questo gioco non può non colpire l'appassionato del fantastico per come traduce in televisione d'intrattenimento alcune figure-chiave dell'immaginario fantasy, a cominciare dal pagliaccio e i suoi indovinelli.

Dopo il gioco delle campane, ecco quello dell'armatura, che rinnova il cliché letterario del cavaliere misterioso, e quello della spada, che rimanda direttamente al ciclo della Tavola Rotonda. Come in ogni saga cavalleresca che si rispetti, non mancano poi la principessa prigioniera e il drago malizioso, ostacolo finale prima della vittoria. Così, mettendo insieme fra musiche e lustrini le tappe d'un vero e proprio percorso narrativo portato a livello popolare e consumistico, quella vecchia volpe dello spettacolo di Pippo Baudo ha fatto ancora centro.

V.L.

**Agenzie letterarie e fantascienza**

Bruno Fontana, giornalista e scrittore noto ai lettori de **L'Eternauta** per aver pubblicato un racconto sulle sue pagine, ha dato vita alla Agenzia Letteraria "Il Segnalibro" (Via Ugo De Carolis 70, Roma) il cui intento è, come annuncia un comunicato stampa, quello di «aiutare scrittori, esordienti e non», a trovare la migliore offerta editoriale per le loro opere e di tutelare i loro diritti sottoponendo i detestabili che gli autori di narrativa, saggistica, poesia ed altro le vorranno affidare, a Case editrici serie che garantiscano una regolare distribuzione agli autori da loro pubblicati. Considerato l'interesse che Bruno Fontana porta per la narrativa non-mimica, la sua iniziativa terrà sicuramente da conto anche la *science fiction*, la *fantasy*, e l'*horror*.

**Premio Cosmo**

Il Premio Cosmo per romanzi inediti di fantascienza, bandito dall'Editore Nord con il patrocinio di "Futuro Remoto", ha premiato per il 1991 **Brigata Apocalisse** di Giovanna Boni Bresciani. Il romanzo vincitore ha prevalso di poco sui pur meritevoli **giorni di Peter** di Anna Maria Bruno, **"A" come androide** di Pietro Malatesta e **il Segnale** di Tiziano Mirandola. E sarà pubblicato dalla Nord nella collana Cosmo argento entro il mese di luglio. Complimenti! Per chi volesse seguire le orme della Boni Bresciani, è bandita l'edizione '98 del Premio. Le opere, rigorosamente di fantascienza, dovranno pervenire in plico raccomandato al se-

guente recapito: Premio Letterario Cosmo '98, Via Rubens 25, 20145 Milano. Ciascuna delle due copie dovrà contenere generalità, indirizzo e telefono dell'Autore e rimanere fra le 250 e 400 cartelle (30 righe per 60 battute) di lunghezza.

E.P.



**Le riviste**

Grande spazio alla fantascienza sulle riviste letterarie: il numero di febbraio 1992 della rivista **Leggere** contiene un rapporto su fantascienza e fantasy a firma Antonio Caronia e significativamente intitolato "Abbasso la storia".

La tesi del noto critico è che la fantascienza, come altri generi letterari, si stia facendo all'indietro in questi ultimi anni di una rivolta del corpo contro la storia, la sensazione di una inebriante libertà che le nuove tecnologie sembrano darci e il rischio incombente che quella stessa tecnologia possa negare la nostra (la nostra di messaggi e controlli). Tesi suggestiva, ma che trova scarso riscontro nei testi che il critico invoca disordinatamente a sostegno del proprio ragionamento: come possono mettersi insieme King, Ballard e Gibson resta per noi un dubbio che la rilettura dell'articolo non ha dissipato.

Un'altra rivista letteraria che ha ampliato i propri orizzonti dedicando un inserto di ventitré pagine alla fantascienza e alla *fantasy* è **Millelibri**. È accaduto nel numero di settembre del 1991 e, se ne parliamo solo ora, è per render conto degli strascichi polemici che quell'inserto ha provocato.

C.V.

È doveroso riferire del buon livello generale dei testi, che hanno spazionato dagli effetti speciali alla fantascienza al femminile, dai testi accademici sulle scienze fiction ad una bibliografia critica essenziale, abbassandosi solo nell'articolo dedicato alla *fantasy* (definita un "glorio" lontano dal "centro della letteratura alta").

Ma è altresì doveroso riferire dell'immotivato attacco che il prof. Pagetti ha portato alla fantascienza italiana, sparando a zero sulla Mondadori, sulla Solferino e, in particolare, sull'attività di Gianfranco de Turris. Gli interessati hanno risposto a modo per lettera nei numeri successivi di novembre e dicembre.

V.L.

**The Lawnmower Man**  
Benvenuti nel fantastico mondo della "realtà virtuale". Un universo immaginario creato per mezzo di elaboratori elettronici, in cui personaggi reali possono "vivere" ed agire grazie ad apposite proiezioni fittizie. A condurci in questo straordinario contesto è il regista Brett Leonard (**The Dead Pit**) che, sulla scia dell'innovativo **Tron** (1982) di Steven Lisberger, propone una vicenda in cui grafica computerizzata ed interpreti umani interagiscono con ottimi risultati.

Ufficialmente ispirata all'omonimo racconto di Stephen King (apparso sull'antologia **A volte ritornano**), la trama di **The Lawnmower Man** si rivela in realtà del tutto indipendente dal testo. Il film si basa infatti, quasi interamente su di un'opzione, dal titolo **Cybergod**, precedentemente scritto da Leonard in collaborazione con Gimel Everett, mentre il racconto di King, nella globalità dell'opera, è ridotto a poco più di una scena.

In esso, un uomo, dopo aver trascorso per mesi il proprio prato divenuto ormai una specie di foresta, si rivolge ad una ditta di giardinaggio. Per far fronte alla rovinosa situazione, l'operaio inviato dall'azienda non trova di meglio che offrire un sacrificio umano a Pan, la divinità delle selve, facendo a pezzi con la propria falciatrice il proprietario del prato. Nel più complesso intreccio della pellicola, Jeff Fahey (**Doppia identità, Revenge**) interpreta l'ottuso custode tuttora della chiesetta di una piccola cittadina del New England. Impegnato fra piccoli lavori di manutenzione e l'occupazione di giardinieri, il giovane viene scelto da un avventato scienziato (Pierce Brosnan) come cavia per un esperimento sulla "realtà virtuale". Proiettato nel mondo del "Cyber Boogie", l'uomo scoprirà di possedere grandi poteri ed una missione da compiere.

Gli straordinari effetti speciali sono stati realizzati da Brad Hunt e Michael Limber degli Angel Studios con il metodo della Computer Graphics Imaging, una tecnica finora usata dalla sola Industrial Light & Magic per opere come **Terminator 2** e l'ineccepibile **Star Trek 6**.

## Stephen King colpisce ancora

Ben più consistente è invece l'influenza di Stephen King su altri progetti filmici tuttora in preparazione o da poco ultimati. Dopo il successo cinematografico di **Misery** e del serial televisivo **It**, le quotazioni del "maestro dell'orrore" hanno avuto un'impennata sul mercato hollywoodiano, cancellando il precedente periodo di appannamento. Sono ben otto, contando il già citato **The Lawnmower Man**, le nuove iniziative ispirate ad opere di King. Quella in cui lo scrittore è più direttamente coinvolto è indubbiamente **Sleepwalkers** per la regia di Mick Garris (**Psycho 4, Criviera 2**) e la produzione della Columbia Pictures. In essa l'irrefrenabile Stephen non si limita ad essere autore di soggetto e sceneggiatura, ma compie pure una breve apparizione assieme ad altri "big" del genere horror: fra gli altri i registi John Landis (**Un hobo**

**mandano americano a Londra**), Tobe Hooper (**Poltergeist**), Clive Barker (**Hellraiser**) e l'attore Mark Hamill, protagonista di **Guerra Stellari**.

Gli **Sleepwalkers** del titolo sono una razza di creature mutanti, felino-umanoide, capaci di modificare le proprie sembianze e di mantenersi immortali grazie alla forza vitale contenuta nella carne degli esseri umani. Per garantirsi il nutrimento, gli **Sleepwalkers** sono sempre in movimento: giunti in una piccola cittadina si fermano giusto il tempo di mescolarsi alla popolazione, banchettare con alcuni abitanti del posto e fuggire prima di venire scoperti dalle autorità o dai loro atavici nemici: i gatti. Anche il graffio di un piccolo micio produce infatti nel mutante una dolorosa ferita che istantaneamente prende fuoco.

Protagonisti della vicenda sono due **Sleepwalkers**, il diciottenne Charles Brady (Brian Krause) e sua madre Mary (Alice Krige), che giunti nel paese di Travis, in Indiana, circuiscono la povera Tanya Robinson (Madchen Amick) per farne la propria colazione. Ma i gatti sono pronti ad intervenire.

Le trasformazioni delle crudeli creature sono curate dagli Alterian Studios di Tony Gardner (**Darkman, Cat 5** e **Deadly Spell**).

Alla rinomata firma di George Romero è affidata **The Dark Half**, pellicola da 10 milioni di dollari realizzata per la Orion Pictures. Il regista di **La notte dei morti viventi** e del recente **Due occhi diabolici**, non è nuovo alle collaborazioni con King avendo diretto in passato **Creepshow**. Il bravo Timothy Hutton (Oscar per il drammatico **Gente Comune**), interpreta Thad Beaumont, un rigoroso insegnante di inglese che per mantenersi economicamente e poter pubblicare le proprie opere più serie, si riduce a scrivere popolari romanzi thriller sotto il pseudonimo di George Stark. Sgomentato dal facile successo ottenuto, Beaumont decide di seppellire il suo "alter-ego", arrivando addirittura ad insegnare un funerale a beneficio dei giornali. Ma l'inestente

George Stark sembra aver acquistato una vita reale e malvagia, giungendo a perseguitare ed uccidere tutti coloro che hanno contribuito a decretare la sua falsa morte, fino al confronto finale con il proprio "creatore", al quale intende sottrarre l'energia vitale per incarnarsi definitivamente.

Anny Madgag impersona Liz, moglie di Beaumont, Michael Rooker è lo sceriffo Pangborn, mentre Julie Harris riveste i panni di una studiosa dell'occhio che tenterà di aiutare la minacciata professoressa.

La "King-mania" sembra non conoscere limiti! È il caso di **Headful Things**, il più recente romanzo (uscito negli Usa lo scorso settembre) dello scrittore del Maine, i cui diritti cinematografici sono stati acquistati dalla Castle Rock Entertainment ancor prima della pubblicazione del libro. Coinvolto nel progetto troviamo il regista Rob Reiner che di King ha già diretto con successo **Misery** e **Stand By Me**.

La vicenda ha per protagonista il malvagio Leland Gaunt, proprietario di un tetro negozio di oggetti bizzarri ed arcani, in cui tutto è in vendita, persino l'anima umana. Al copione sta lavorando Larry Cohen che già aveva prestato opera per gli adattamenti di **Garris** e di **It**. Sempre per la sceneggiatura di Cohen, anche **The Tommyknockers** sembra avviato ad una immediata trasposizione filmica, grazie all'interessamento dei produttori Konigsberg e Sanitsky, intenzionati a realizzare un'altra miniserie televisiva per la ABC, dopo il successo ottenuto da **It**. La trama ruota attorno ad una giovane donna che scopre un'astronave sepolta nel bosco dietro la propria villa.

Durante una temeraria esplorazione del relitto spaziale, la donna, accompagnata da alcuni amici, riporta involontariamente in vita gli extraterrestri, proprietari del velivolo.

Fra i "vecchi" progetti (vedi **L'Espresso** n. 95) in fase di realizzazione sembra finalmente destinato a compimento **Thinner** girato da Tom Holland (**L'Ammastravampiri**) per la Laurel Production, mentre si è per il momento arenata la lavorazione di **The Stand** di cui già esisteva una sceneggiatura, scritta da Rospo Fallenberg (**La Foresta di Smeraldo**) ed ispirata al romanzo di King **L'Ombra dello Scorpione**.

La sezione séguiti prevede invece la produzione di **Grande Rosso Sangue** e per la Trans Atlantic Pictures (le riprese sono attualmente in corso nella Carolina del Nord) e, forse, un terzo episodio della serie antologica **Creepshow**, inaugurata da George Romero nel 1982.

## The Naked Lunch

Nella continua ricerca di un diverso approccio all'orrore, dopo **Videodrome** e l'ossessione di **Inseparabili**, la poliedrica regia del canadese David Cronenberg è stata attratta dalla fantascienza allucinata di William Burroughs, controverso esponente della beat-cultura degli Anni '60, ed autore del discusso romanzo autobiografico **Il Pasto Nudo**.

La pellicola trae il suo anafesto da un episodio non contenuto nel libro, ma realmente accaduto a Burroughs nel 1951 in Messico. Durante una festa a base di alcoolici e stupefacenti, lo scrittore ebbe la "brillante" idea di imitare Guglielmo Tell, e posto un bicchiere sulla testa della moglie (interpretata nel film da Judy Davis) cercò di centrarlo con la propria rivoltella. Purtroppo ad essere colpita mortalmente fu la donna, mentre Burroughs, con la complicità di un avvocato, senza scrupoli, riuscì a cavarcela senza grosse conseguenze penali.

Ossessionato dal crimine commesso, Burroughs iniziò a girare per il mondo in cerca di espiazione, dedicandosi contemporaneamente alla scrittura. Giunto a Tangeri vi soggiornò per diverso tempo componendo **Il Pasto Nudo** e cercando di distossificarsi dopo 15 anni di dipendenza dall'eroina.

Il libro è l'inquietante resoconto delle visioni e degli incubi che accompagnano le giornate di Burroughs, del suo immaginario incontro con i Mugwumps (mostrose creature che da un'appendice carnosa sulla testa secernono una sostanza allucinogena) e del suo viaggio nella surreale terra di "Interzone". Una narrazione in continua alternanza fra istanti di lucidità e di psicotica fantasia, vissuta sotto l'angoscia di una realtà opprimente.

Nel ruolo di William Lee (l'alter-ego di Burroughs nel libro) troviamo Peter Weller, già interprete di **Robocop**, mentre altri componenti del "cast" sono Julian Sands (**Camera con vista, Warlock**) e Roy Scheider (**Tuono Bia**) nei panni dell'infido Dr. Benway.

Girato a Toronto con un "budget" di 15 milioni di dollari, il film prevedeva una serie di riprese da svolgersi in Marocco, ma a causa della tensione internazionale originata dal conflitto nel Golfo, il produttore inglese Jeremy Thomas (**L'Ultimo Imperatore**) ha preferito far mostrare in Canada gli scenari della Tangeri. Anni '60 della brava Carol Spier.

Gli effetti speciali sono curati da Chris Walas (premio Oscar per **La Mosca**) e dal promettente James Isaac (**Gremlins, La Mosca**), lo stesso Walas, in collaborazione con Stephen Dupuis, è l'ideatore delle molteplici creature fantastiche che compaiono nel film.





FINISCE  
CHÉ MI PI-  
SCIO ADDOS-  
SO... MI PISCO  
ADDOS-  
SO.









CI PENSO SPESSE. NON E' MAI UGUALE ALLA PRIMA VOLTA...

...LA PRIMA VOLTA... E TUTTE LE ALTRE...

...IL FUORE METALLICO CHE INFIERISCE SULLE CARNI CEDEVOLI...

...LA PENETRAZIONE...

...L'EROTISMO...

...ORA COME ALORA!



SONO PASSATI ANNI E ANCORA NON DIMENTICO... MA FORSE QUELLA CHE VUOLE SCORDARE E' UNA PARTE TROPPO PICCOLA DI ME...



BABBO, LO SO, MAGARI NON CI HO PROVATO ABBASTANZA...

CLIK



ALLORA, SEI PRONTO? DEVI ANCORA LAVARTI I DENTI? PER COLPA TUA PERDERO LA CORRIERA / SE NON MI VUOI MAI DARE ALLA GITA, BASTA CHE TU ME LO DICA!

SSS... COS'E' TUTTA QUESTA FRETTA... TI ASPETTA IL FIDANZATO? SSS... ANDIAMO...

NON DIRE SCENENZE!



TI SEI RICORDATA I PANINI?

PAPÌ, SE DEVI METTERTI A PIANGERE NON PARTO... PIUTTOSTO, GUARDA CHE STASERA SONO GIÀ DI RITORNO. IN MIA ASSENZA NIENTE DONNE. INTESI?

OK, CAPO.



CHE BEL FACCINO, CAPPELLI DI SETA... SÌ: TESTA LEI, CROCE LUI...



PICCOLO AMORE... STIAMO VENENDO A FARTI COMPAGNIA!



UCCIDERA' ANCORA... NON HA PERDUTO IL CONTROLLO IMPROVVISAMENTE... OGNI SUA AZIONE E' DELIBERATA... UN FUCILE NON SI TIENE IN TASCA... HA GIOCATO FREDDAMENTE CON L'IDEA DI SPARARLE E RIDURLA IN UNO STATO SIMILE... CON QUEL PROIETTILE... L'HA STUPRATA.

NON E' STUPIDO... SA CHE SEGUIREMO GLI INDIZI... OGNI TRACCIA CI PORTERA' PIU' VICINO A LUI... MA UCCIDERA' ANCORA, PERCHE' FARLO GLI DA PIACERE... O ALMENO CI PROVERA'...

DEVO SFORZARMI... SE SOLO POTESSE FENETRARE NELLA SUA MENTALITA'...



SA CHE ALTRE SUE MOSSE CI PORTERANNO PIU' VICINO... E QUANDO SI SENTIRA' IN TRAPPOLA CERCHERA' DI FIDUCIARCI... NO! FORSE VA-NEGGIO!

CIAO...

BELLINI, MI HAI SPRAVENTATO A MORTE. TI SEMBRA IL MODO DI FARSI TROVARE IN CASA D'ALTRI? VUOI UN CAFFE'?

AVEVA UNA GITA SCOLASTICA... TORNA STASERA.

Sì, UN CAFFE' E' QUELLO CHE CI VUOLE... ERA TUTTO APERTO, PENSAVO CHE STESSI ANCORA DORMENDO. POI MI SONO SEDUTO E MI SONO ADDORMENTATO. SILVIA E' DATUA MADRE?

HO INTERROGATO I CONOSCENTI DELLA VITTIMA... ERA ANDATA A BALLARE IN DISCOTECA CON DELL'E AMICHE... L'HANNO VISTA USCIRE CON UN TIPO. CAPELLI LUNGHICI, CON LA CODA. BEN PIANTATO. PURTROPPO ERA UNA FESTA IN MASCHERA... NIENTE IDENTIKIT.









ECCOTI.  
PICCOLA È  
TENERA ... PRON-  
TA AL DEBUT-  
TO IN  
SOCIETÀ' !



DAI, RIDAM-  
MELO / SMETTI  
DI FARE IL  
CRETINO !



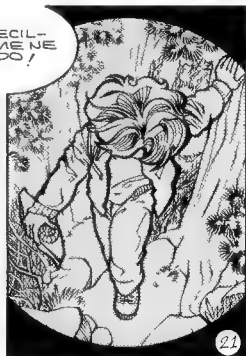
... A MENO  
CHE NON MI  
DAI UN BACIO  
CON LA  
LINGUA !



PRENDI QUESTO  
E SENTI SE TI  
PIACE !!



TU SI'  
CHE SEI  
UNA DONNA DI  
CARATTERE,  
SILVIA ...



IMBECIL-  
LE... ME NE  
VADO !





BENE,  
ADESSO CHE  
SIAMO AMICI  
VOGLIO FARTI  
VEDERE UNA  
COSA ...



... ANZI ...  
TE LA FARO'  
SENTIRE !



IO HO  
QUARANTA-  
NOVE ANNI ...  
... TU,  
SIGNORINA,  
QUANTI ?  
NE HAI ?

SEI UN  
VENTRILOQUO ...  
PUOI DIRE QUALUNQUE  
COSA TI  
SALTI IN TESTA O  
SEI CAPACE DI  
PROMUOVERE  
SOLO ALCUNE  
FRASI ?



NON  
SONO VEN-  
TRILOQUO ! E'  
L'ANGELO CHE  
PARLA DENTRO  
DI ME .

SIAMO  
STATI VIA FU'  
DI DUE ORE . SE  
NON TORNO,  
STADANNO IN  
PENSIERO .



C'E' UNA  
COSA CHE  
DOBBIAMO  
FARE  
PRIMA  
CHE TU  
TORNI ...



CHE  
COSA ?!



UN PATTO  
DI SANGUE,  
PICCOLA  
SQUAW ...



SIAMO  
MALATI DAL  
CULO ALLA  
TESTA ...



SAL!  
SU E  
NON FARE  
STORIE  
MI VA  
BENE  
TUTTO !

EHI, CHE  
MANIERE /  
POTREI ANCHE  
DECIDERE  
CHE NON MI  
PIACI.

LASCIA  
FEDDERE IL  
GALATEO.  
HO UN'UR-  
GENZA !



ANCORA QUEL  
BASTARDO  
DELLA ROULETTE  
RUSSA ! HA  
CARICATO  
JOLANDA ...



TI PIACE IL  
PANORAMA... LE LUCI,  
IL MARE, FORSE SEI  
PIU' INTERESSATA A VEDERE  
COME SI FA. PRIMA VA  
RUOTATO IL TAMBURELLO.  
POI, S. PROVA, NE HO LA-  
SCATE DUE, COSI' E' PIU'  
EMOZIONANTE.  
INIZIO IO ...

CLICK



IL GIOCO  
E' QUESTO.  
ORA  
TOCCA  
A TE !





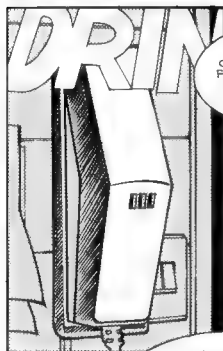
...E QUESTI  
FUNCHI CHI  
TE LI HA  
DATI ?

LI HO  
RACCOLTI  
IO.



GUARDA  
COME TI SEI RIDOT-  
TA! CON COSA TI SEI  
MESSA A MANEGGIARE,  
CON GLI SPINI ? NON  
PUOI MAI STARE FER-  
MATO! TI SEI  
DIVERTITA,  
ALMENO ?

MOLTIS-  
SIMO.



==BURP==

VADO  
IO. VOI  
CONTINUEATE  
PURE A LIT-  
GARE.

==BURP==

HO MANGIA-  
TO  
TROPPO!



SI! NO  
RUGGERO,  
SONO  
BELLINI.  
FALLA CORTA.  
DI' PURE  
A ME...

CHE SEI  
FUNCHI!



SCUSATE  
SE VI INTERRU-  
PO. MA HANNO  
APPENA TELEFONATO  
DALLA QUESTURA ... UN AL-  
TRO OMICIDIO ... CON  
CARATTERISTICHE  
MOLTO SIMILI A  
QUELLO DELLA  
SPIAGGIA...

VEDI  
SE HANNO  
GIÀ CHIAMATO  
LA SCIENTIFICA.  
IO CORRO SUL  
POSTO...



LO SO:  
E' LUI!





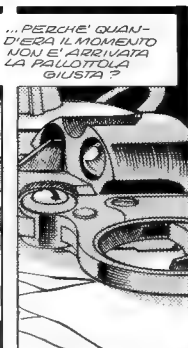
TI METTI A PICCHIARE LE DONNE, ADESSO?

COM-MISSARIO, MI HA AGGREDITO!





QUESTA  
NOTTE  
SIAMO  
STATI  
TRADITI ...



... PERCHE' QUAN-  
D'ERA IL MOMENTO  
NON E' ARRIVATA  
LA PALLOTTOLA  
GIUSTA ?



E' IMPOS-  
SIBILE  
DOVRE  
CON QUE-  
STO PESO ...



QUELLA PUTTANA E'  
ANCORA VIVA ED E' SUL-  
LA NOSTRA STRADA  
BABBO, TU L'HAI RISPAR-  
MIATA, MA NOI DOBBIA-  
MO DARLE UGUALMENTE  
IL FATTO SUO. MA OGNI  
COSA A TEMPO DEBITO ...



SONO  
SOLDATI, MAM-  
MA ! C'E' ANCHE  
IL BABBO ?  
TORNA ANCHE  
LUI ?

NO, IL  
BABBO  
E' DISPER-  
SO.

COSA  
VUOL  
DIRE ?

CHE E'  
DA QUALCHE  
PARTE E  
NON LO TRO-  
VANO PIU'.

PERCHE'  
SI E'  
NASCOSTO ?  
AVEVA  
PAURA ?

NON SI  
E' NASCO-  
STO, E'  
SPAZITO IN  
AFRICA.

ALLORA  
E' UN  
MAGO



SAI CO-  
SA PENSO ?  
CHE STIA  
ASPETTANDO  
IL FRATEL-  
LINO PER  
TORNARE.  
ARRIVE-  
RANNO  
INSIEME ...

DUBITO  
CHE SI CO-  
NOSCANO,  
SAI ?

GRAZIE  
DEL PASSAGGIO,  
AMICO. MI  
SEMBRA DI MANCA-  
RE DA CASA  
DA UN  
SECOLO!

VEDRAI,  
LE COSE NON  
SONO CAMBIATE POI  
MOLTO. IN PARECCHI  
NON SONO  
TORNATI. QUESTO  
SÌ... AUGURI!

NO,  
SÌ E'  
VOLATILIZZATO  
IN AFRICA.  
MIO PADRE  
E' UN MERO.  
TORNERA'  
A CAVALLO  
DI UN  
MERLO!

NON E' IL  
TUO BABBO,  
QUELLO?

E' LUI,  
PROPRIO IL TUO  
BABBO. ERO PIC-  
COLO, MA ME LO RI-  
CORDO. NON MI  
SBASLIO. TU HAI  
LA TESTA PIENA  
DI RAFAL-  
LE!

WALTER,  
SEI VIVO...

QUANTO  
CI SCON-  
METTIAMO CHE  
NON E' LUI?  
VADO A  
VEDERE.

ASPET-  
TI UN  
BAMBINO!  
E' PIU' DI  
DUE ANNI  
CHE MANCO  
DA CASA  
E TU...

COSA CREDEVI  
POTESSI FARE,  
SENZA UNA LIRA E  
CON UN FILIO DA  
CRESCERE? HO DOVU-  
TO ARRAUOLARMI.  
COME TUTTI.

QUESTA  
ME L'HA REGALA-  
TA UN TENENTE  
INGLESE, IL GIORNO  
DELL'ARMISTIZIO.  
IN SEGNO DI  
AMICIZIA...

STAI  
ZITTO, PER  
FAVORE!  
TI SENTO -  
NO!

LA  
USERO'  
PER RI-  
SOLVERE I  
NOSTRI  
PROBLEMI.  
OZZA CI ASPET-  
TA UNA  
NUOVA  
VITA!



# la fantascienza secondo F&L

DI GIANFRANCO DE TURRIS

**C**hi non conosce F&L? Carlo Fruttero e Franco Lucentini sono nomi arcuati, nel bene e nel male, sia agli appassionati di fantascienza, sia ai lettori di narrativa mainstream da oltre un trentennio, per non parlare del lato giornalistico della loro attività. Un merito indubbiamente grande si deve riconoscere loro: sono stati i primi a cercare di far accettare alla cultura italiana la narrativa di "genere" (fantascienza, giallo, orrore) sia con la loro attività di analisti, sia con i loro romanzi.

Un libro come **Le meraviglie del possibile** (Einaudi, 1959) è una delle pietre miliari nella storia della fantascienza in Italia: ad appena sette anni dalla presenza della *science fiction* popolare sul nostro mercato, tentò di innalzare a dignità letteraria con una scelta intelligente e con l'aiuto di un saggio introduttivo di Sergio Solmi che ancora oggi è una delle cose più originali e profonde scritte sull'argomento - al di là degli entusiasmi "astronautici" - proprio per il richiamo alle componenti mitiche di quella narrativa (e che invece con **Corto Maltese** di gennaio con un tono di ingiustificata sufficienza viene definita "un po' a pera").

Il successo veniva bissato subito dopo con il **secondo libro della fantascienza** (Einaudi, 1961) curato da Fruttero non con Solmi ma con Lucentini: a parte l'eccessivo spazio concesso ad una mediocre cosa di Quatermass e l'insistenza su alcuni autori, eravamo ancora su un livello più che ragguardevole.

Sia di fatto che proprio per questi precedenti prima Fruttero (dal maggio 1962), poi anche Lucentini (dal giugno 1964), vengano chiamati a dirigere **Urania**, la nostra più diffusa testata del settore sino al novembre 1985, e iniziarono a occuparsi di fantascienza per la Mondadori, il cui primo parto se non videro errato fu l'antologia **Universo a sette incognite** (Mondadori, 1963). In queste prime iniziative si vedevano già i criteri-base delle scelte di F&L:

1) la fantascienza è una forma letteraria e come tale il suo unico scopo è la "leggibilità", l'*entertainment*, non essendo portatrice di alcun "messaggio", di alcuna "tesi";  
2) di conseguenza è inutile tentare di approfondirla con discorsi troppo ermetici, troppo complicati: sono importanti le specifiche idee e come sono esposte;  
3) Non ci sono confini precisi e quindi nella fantascienza si può proprio farvi entrare di tutto, anche il grottesco, l'horror, la fantasy, anche Lovecraft, anche Machen, anche Hodgson

(vedi **Universo a sette incognite**),

4) Scarsa o nessun rispetto per i testi in sé: le traduzioni possono essere tagliate, suntueggiate, adattate secondo i gusti dei curatori se per loro i testi originali sono noiosi o mediocri o per qualunque altro motivo (vedi, sempre nella antologia citata, **La casa sull'abisso** di Hodgson),

5) Gli italiani non sanno scrivere fantascienza, e quindi occorre indirizzare opportunamente e in modo didascalico (ecco le rubriche "Il marziano in cattedra" e "FS italiana" in appendice a **Urania** all'inizio degli Anni Sessanta, poi sospese e mai più riprese in alcuna forma) chiudendo però loro la collana, compressa l'appendice.

Fruttero e Lucentini sono sempre stati coerenti con se stessi e mai hanno deflettuto da questa linea direttiva nell'arco di trent'anni. La coerenza è una bella cosa ma dovrebbe basarsi su premesse giuste tali da poter restare immutate e reggere l'usura del tempo. Non è questo il caso. Soprattutto, perché non è questa la sede, su tutte le inutili e scomodate antologie messe su per gli "Omnibus" mondadoriani riciclando testi mediocri e sempre nelle stesse medesime traduzioni, ma non si può proprio tacere sull'ultima ora edita che si colloca nella serie iniziata nel 1959: **Il quarto libro della fantascienza** (Einaudi, 1991, 350 pp., lire 38.000), essendo il "terzo libro" l'antologia postuma organizzata da Sergio Solmi prima della scomparsa e pubblicata come **Il giardino del tempo** (Einaudi, 1983). Non si può tacere perché con essa F&L raggiungono veramente il top, come si dice oggi.

Nella presente antologia siamo rimasti fedeli ai criteri cui ci attenemmo per le precedenti, privilegiando, sulla rappresentatività scolastica, la qualità della scrittura e dell'invenzione, la leggibilità, la varietà. Trattando cioè questi testi come letteratura e non come puntelli pescati a sostegno di una qualsiasi tesi, scrivono F&L nella introduzione, riecheggiano quella de **Il secondo libro** in cui affermavano: «Il criterio di scelta è stato quello dell'intrattenimento, della leggibilità». Ecco, partiamo proprio da queste affermazioni per dire che

1) **Il quarto libro della fantascienza** è una antologia perfettamente inutile: se i criteri esposti da F&L erano senz'altro validi nel 1959 e nel 1961, in un periodo ancora quasi "vergine" dal punto di vista fantascientifico, oggi, 1991, dopo trent'anni e dopo migliaia e migliaia di titoli pubblicati (racconti, romanzi, antologie) non lo sono più: Sono mutati il mercato editoriale, la critica, il pubblico, che non possono più essere considerati, del

tutto incompetenti dell'argomento, a digiuno, inesperti. Restare nell'ottica della "leggibilità" (scrittura + invenzione) è troppo semplicistico e - tutto sommato - comodo: con simili criteri si potrebbero organizzare dozzine di altre antologie di gusto personalissimo e di tutto generiche dove che da quaranta anni (**Urania** è uscita nel 1952) si pubblica *science fiction* in Italia a che servono poi i libri fatti in questo modo?

2) **Il quarto libro della fantascienza** è una antologia assolutamente caotica nella scelta delle storie non è riconoscibile alcun ordine, al limite neanche no quello (che suona quasi una cosa) del parallelo con il jazz. Già negli Anni Sessanta Cesare Falessi sulla rivista romana **Oltre il Cielo** aveva paragonato la fantascienza avventurosa al jazz "caldo" e la fantascienza sociologica al jazz "freddo". Adesso F&L risolvono e ampliano l'idea dividendo i 22 racconti proposti secondo varie modalità jazzistiche che - veramente - lasciano il tempo che trovano, non corrispondendo ad esse neppure le date di prima pubblicazione che si intersecano fra loro. Le storie non hanno così, a parte ciò, alcun ordine, né alfabetico o di nascita d'autore, né cronologico, né logico, né di argomento, al limite neppure di "genere" essendo inserite addirittura due storie prettamente orrifiche di Machen e della Jackson.

3) **Il quarto libro della fantascienza** è una antologia che non rappresenta un bel nulla: chi volesse cercare in essa un po' lo status della fantascienza oggi, a parte le due non di fantascienza sopra citate, la metà, sono degli Anni Sessanta, una è di proto-fantascienza, una degli Anni Quaranta, tre degli Anni Cinquanta, cinque degli Anni Settanta e una degli Anni Ottanta. Il loro livello è mediamente buono, interessante, divertente, con punte di rilevante qualità (Leiber, Ballard, Lafferty) e, ma, ripetiamo: può questo da solo giustificare oggi, nel 1991, una raccolta di questo tipo, una delle tantissime che si sarebbero potute fare?

4) **Il quarto libro della fantascienza** è una antologia totalmente riciclata, che può avere interesse ora come ora con la diffusione pluriennale del nostro genere letterario, ad un libro che contiene - ce l'ha confermato l'archivio computerizzato di Ernesto Vegetti, presidente della World SF Italia, che qui ringraziamo vivamente - racconta pubblicati per l'ottava volta (Leiber), la settima (Machen), la sesta (Russ), la quinta (Uley, Dyst, Williamson), la quarta (Brown, Breton, Ballard, Sladek), la terza (Dobson, Budrys, Serling, Young, Lafferty, Malzberg) e a seconda (Reed, Jackson)?

5) **Il quarto libro della fantascienza** è una antologia compilata in modo superficiale, disattento, diciamo pure sciatto: altrimenti non si spiegherebbero fatti aberranti come chiamare due autori con nomi non loro: Bretton, infatti, non si chiama "Roger" ma Reginald, e Lafferty non si chiama "Robert", bensì Raphael, come è indicato nell'indice e nel copyright. Questi due scrittori hanno l'abitudine di siglare i loro nomi di battesimo, ed i due curatori hanno pensato bene di completarli (ma perché?) a modo loro, evidentemente. E soprattutto non si spiegherebbe un'altra questione ancor più assurda, vale a dire, nel trasbordo da una antologia all'altra, due racconti si sono portati appresso brani... non loro! Infatti, le sette righe iniziali di **Frasi utili per il turista** (p. 83) non sono di Joanna Russ ma di F&L, "cappello" introduttivo ripreso pari pari dalla precedente edizione della storia nella **antologia L'ora di fantascienza** (Einaudi, 1962); mentre le quindici righe finali de **L'ultimo eroe** (p. 113) non sono di Robert Young ma sempre di F&L, loro commento alla precedente edizione del racconto nella **antologia Quando crollano le metropoli** (Mondadori, 1977).

Premessa e conclusione che ovviamente avevano un senso e una giustificazione lì, ma non certo qui. Come ci sono giunte?

A causa di quale superficialità, o distrazione, o disinteresse, nessuno si è accorto di simili, assurde intrusioni per l'intero iter di preparazione del libro? E come è possibile giustificare tutto ciò in alcun modo?

In conclusione mi sia consentito di essere profondamente perplesso di fronte al **Quarto libro della fantascienza** proposto da Fruttero e Lucentini e di dubitare fortemente di una qualsiasi senso nel contesto culturale degli Anni Novanta.

Gianfranco de Turris

*J.G. Ballard è importante non solo come scrittore ma anche come critico per la sua teorizzazione dello "spazio interno". Allo scopo di mettere in evidenza questo aspetto dedichiamo la rubrica "Visitors" alla presentazione del suo famoso "manifesto" **Which Way to Inner Space?** in occasione del trentesimo anniversario della pubblicazione: apparve infatti sulla rivista **New Worlds** n. 118 del maggio 1962. La traduzione è di Riccardo Valla ed è stata ripresa dal secondo e ultimo numero (aprile 1968) del suo mitico fanzine **Savagran**, dato che non mi risulta che questo testo sia apparso integralmente altrove nell'arco di quasi cinque lustri, nonostante la sua rilevanza.*

# Gli effetti speciali cinematografici

DI PIERFILIPPO SIENA

**G**erry e Sylvia Anderson sono i produttori britannici ai quali si deve la creazione di numerosissimi "serial" televisivi di argomento fantascientifico. Dal 1959, anno in cui andò in onda la prima puntata di "Supercar", in bianco e nero e della durata di 30 minuti per episodio (39 in totale), fino agli anni settanta, decennio che vide il debutto di "Spazio 1999" ("Space 1999"), la ITC Entertainment inglese non ha mai bocciato un progetto degli Anderson dato l'enorme successo, in termini di indici di ascolto, ottenuto dai loro programmi.

"Supercar" e "Spazio 1999" quindi ma anche "Fireball XL5" (nei 1961, 39 episodi di trenta minuti l'uno), "Thunderbirds" (1964, 32 telefilm d'una ora ciascuno), "Captain Scarlet and the Mysterons" (1967, 32 episodi a colori di un'ora di durata), "Joe 90" (1968, anch'esso a colori per un totale di 30 telefilm d. mezz'ora) ed "U.F.O." (fine anni sessanta, 26 episodi a colori) sono una chiara dimostrazione della proficuità di Gerry e Sylvia Anderson senza contare poi alcuni lungometraggi realizzati montando insieme scene provenienti da due o più telefilm di una stessa serie. Nelle prime produzioni, come "Supercar", "Thunderbirds" e "Stingray", altri titoli da ricordare, gli attori erano sostituiti da marionette, animate dall'alto mediante fili, le cui proporzioni tra testa, articolazioni e torso non venivano rispettate di proposito; in seguito in "Joe 90" e "Captain Scarlet and the Mysterons" sono stati impiegati dei "puppet" dimensionali corretti. Lo "humor" inglese poi ha fatto sì che durante lo scorrere di alcuni titoli di testa comparisse la scritta "filmed in Supermarionation", prendendo così in giro i vari "Superpanavision" e "Cinerama" che gli spettatori conoscono bene leggendo le locandine del film.

Uno dei denominatori comuni delle serie prodotte da Gerry e Sylvia Anderson è sempre stato il supervisore degli effetti speciali, il britannico Derek Meddings. Specialista di effetti protesici e meccanici, di riprese con miniature ed effetti ottici, Meddings è oggi il leader della The Meddings Magic Camera Company, sicuramente il più famoso ed apprezzato studio d'Inghilterra operante nel campo dei trucchi cinematografici. Sottoriscuote spesso al posto dei tecnici statunitensi, capaci di mirabolanti prestazioni ma spremisoldi fino all'ultimo, Derek Meddings rappresenta la valida alternativa per quei registi che desiderino arricchire le



Derek Meddings assieme ad un modellino di un cingolato S.H.A.D.O.

loro pellicole con effetti speciali spettacolari, ben realizzati e di costo contenuto.

Creatore anche degli effetti di cinque film sull'agente segreto 007, delle prime due pellicole su "Superman", di "Supergirl" e del recente "Batman", interpretato dalla coppia Jack Nicholson-Michael Keaton e diretto da Tim Burton, Meddings sostiene che molti effetti speciali possano essere girati senza l'ausilio delle supertecnologie così tanto in auge negli Stati Uniti. Un esempio senz'altro valido è costituito dal suo sistema preferito per far volare astronavi, aeroplani ed elicotteri: i fili.

Tutti i mezzi aerei e subacquei della S.H.A.D.O., l'organizzazione terrestre per la difesa contro le minacce aliene che nella serie "U.F.O.", trasmessa nel 1969-1970 e replicata innumerevoli volte, fronteggia sempre con successo gli invasori extraterrestri, venivano sospesi con gli onnipresenti fili di fronte ad un fondale dipinto e mossi secondo quanto previsto dalla sceneggiatura, con lo stesso sistema volava in un buon numero di scene anche il bat-wing, l'aereo a reazione di Batman nell'omonimo film. Sia in "Thunderbirds" che in "U.F.O." sono state presentate alzo spettatore numerose scene di distruzione coinvolgenti veicoli di varia natura, su tutte ricordiamo il catastrofico atterraggio dell'astrona-

ve Zero-X su di un centro abitato nel lungometraggio "Thunderbirds are go!" del 1966, le quali ci permettono di introdurre al lettore gli accorgimenti impiegati per filmare le miniature.

La buona riuscita o meno dell'esplosione di un modello in scala ridotta dipende infatti dalla velocità con cui la cinepresa lo fotografa. La detonazione di una carica esplosiva miniaturizzata, collocata all'interno del modellino di un cingolato della S.H.A.D.O. che deve venire colpito dai raggi di un U.F.O. e quindi esplodere, può durare in realtà un paio di secondi ed in taluni casi anche meno.

Appare così evidente che, come risultato finale, si otterrebbe l'esplosione rapidissima di un giocattolino senza peso e si tradirebbero le sue reali dimensioni e questo perché noi associamo sempre la velocità alle dimensioni di un oggetto. Il segreto per mostrare al pubblico uno scoppio che abbia un suo naturale "sviluppare" ed una durata tale da renderlo realistico consiste nell'accelerare la cadenza di ripresa in modo proporzionale alla riduzione di scala. Se la macchina da presa fotografa la miniatra con una velocità superiore ai normali 24 fotogrammi al secondo (24 fps) quando l'esplosione verrà proiettata a 24 fps risulterà "dilatata" nel tempo e, conseguentemente, di gran lunga più rea-

listica. Bastano cinquepre, come le Mitchell Mark II High Speed, in grado di far scorrere la pellicola dietro ai propri otturatori a velocità fantistiche addirittura nell'ordine di centinaia di fotogrammi al secondo.

La cadenza di ripresa più idonea non segue comunque regole fisse, tuttavia a titolo di esempio chiarificatore, si può affermare che se la miniatra di un'imbarcazione immersa in una piscina è 1/20 del natante reale bisognerà accelerare la cadenza di ripresa fino a 108 fotogrammi al secondo. Derek Meddings è giustamente considerato un maestro degli effetti puramente miniaturizzati, in un particolare episodio del "serial" "U.F.O.", i cingolati della S.H.A.D.O. si posizionano intorno ad un lago nelle cui acque si è nascosto un disco volante. Riemergendo quest'ultimo, innizza un violento fuoco di sbarramento dei veicoli terrestri mentre alcuni raggi emessi dall'astronave aliena colpiscono un semovente che esplode. Il laboratorio miniature di Meddings ha costruito per questa sequenza i modelli dei cingolati comandabili a distanza, un paio già predisposti perché si rompersero in una determinata maniera, l'U.F.O. ed un bosco in miniatura con tanto di specchio d'acqua e fondale dipinto, le sciarache dei distruttori sono state invece aggiunte in post-produzione servendosi di tecniche di animazione. Tutto quello fin qui detto è applicabile non solo alle scene di distruzione ma pure, più in generale, a tutte quelle riprese che comportano l'uso di miniature.

Un convoglio ferroviario che procede sulle rotaie ed il plastico di una foresta con gli alberi che si piegano sotto l'azione del forte vento, simulato azionando grandi ventilatori, devono essere anch'essi fotografati con un'illuminazione accurata a velocità superiore ai soliti 24 fotogrammi al secondo per conferire all'inquadratura quel senso di realismo che finisce con il determinare la riuscita del trucco. Il lavoro di Derek Meddings non ha però riguardato solamente le produzioni di Gerry & Sylvia Anderson: ci si come il successo di queste ultime non va riavvolto soltanto nei loro effetti speciali.



GIUGNO:

AVREBBE DOVUTO ESSERE UNA GIORNATA CALDA, SOLEGGIATA CON SOLO QUALCHE NUVOOLA OCEANICA. INVECE PROVEVA INTERMINABILIEMENTE, ALL'APPARENZA, E FACEVA FREDDO... UN FREDDO GELIDO, COME PER RIFARSI DELL'INVERNO APPENA PASSATO.

# BLADE

L'UCCISORE DI VAMPIRI



## NELLA CASA DEL TERRORE!



NON SAREI MAI DOVUTO VENIRE QUI. NON MI SONO FATTO UNA BUONA IDEA DI QUESTO POSTO QUANDO QUEL TIPO NE HA PARLATO.

UN ALTRO PUNTO PER LA STUPIDITA' COLOSSALE!

MA, DIAVOLO, NON AVEVO ALTRA SCELTA, NO? SI PRESUME CHE IO SIA UN UCCISORE DI VAMPIRI!



...E SI PRESUME CHE QUESTO POSTO OSPITI UNA COMBRAGIA DI QUEI FURFANTI.



DANNAZIONE! E' L'ULTIMA VOLTA CHE DO ASCOLTO A QUALCUNO.

IO STO DANDO LA CACCIA AL BASTARDO CHE HA UCCISO MIA MADRE... NON AD UN QUALSIASI ALTRO MALE DETTO VAMPIRO!

DIABOLO! CHI VOGLIO INGAN-  
NARE? NON  
POSSO AN-  
DARMEJE...  
NON ORA.

NON FINCHE' NON  
AVRO' CONTROLA-  
TO QUESTO PO-  
STO DUE  
VOLTE.

RRPP!

COSI' QUELLO  
STRANOTIPO  
AVEVA  
RAGIONE  
DOPO TUTTO.  
UN APPLAU-  
SO ALL' O-  
NESTA'.

UN  
MOMENTO!  
RUMORI!

RICORDATEMI  
DI STRINGERGLI  
LA SUA MANINA  
SUDATA ...

...SEMPRE CHE IO  
ESCA DI QUI.

FORZA, SPOR-  
CHI SUCCHIA-  
SANGUE!  
VENITE A  
MORIRE!

COME UNA MACCHINA BEN LUBRIFICATA,  
BLADE ROTEVA ... FENDENDO CON IL SUO COL-  
TELLO DI LEGNO I CORPI SENZA VITA CHE  
LO ATTACCANO.

E PER TUTTO  
IL TEMPO,  
ESSI  
RIMANGONO  
COBERTI  
DALLE  
OMBRE ...

LIND CADE, MORTO PER UNA  
SECONDA VOLTA. MA ALTRI  
ATTACCANO  
ANCORA.

...NASCONDENDO LE LORO SAGOME ... MA NON LE LORO  
FORZE ... NE I LORO POTERI DI VAMPIRO.

SIETE BRAVI,  
BASTARDI! ...QUESTO  
VE LO CONCE-  
DO.

MA NON IM-  
PORTA  
QUAN-  
TO  
SIETE  
BRAVI ...

...PERCHE' BLADE  
E' MIGLIORE!





NON SCOMMET-  
TERCI, ZANNE.



DAVERO, FECCIA?  
ALLORA VEDIAMO  
COSA PUOI FARE  
IL POTENTISSIMO  
LICCISORE DI  
VAMPIRI.



...AD UN  
BAMBINO  
INNO-  
CENTE!



AVANTI, BLADE  
...SONO INER-  
ME, UN AF-  
FONDO DEL  
TUO COL-  
TELLO  
MI UCCI-  
DERA'.

COSA STAI  
ASPET-  
TANDO?  
BLADE?



OH, MIO  
DIO ...

NON  
POSSO  
FARLO ...

DEVO FARLO FUORI ...  
MA NON POSSO.



DANNA-  
ZIONE! NON  
POSSO!

E' UN  
DANNATO RA-  
GAZZINO!

SKANK!

E QUESTO,  
CARO, STUPIDO  
MORTALE, E' IL MO-  
TIVO PER CUI VOI UMA-  
NI ALLA FINE DOVRETE  
CEDERE IL PASSO AL-  
LA NOSTRA RAZZA.

VOI  
SIETE TROPPO  
TENERI ...  
TROPPO DE-  
BOLI PER  
COMBATTERE!







AVETE PARLATO TROPPO, VERMI ... PERCHÉ SE È VERO CHE AVEVO UN BLOCCO MENTALE CHE MI IMPEDIVA DI DISTRUGGERVI ...

... ORA NON L'HÓ PIÙ!



NON IMPORTA COSA SEMBRATE ESSERE, SO CHE SIETE SOLO SPOZZI NON-MORTI ...

E DEVO SOLO CONTINUARE A RIPETERMELO!

CONVINCERMI CHE NON SIETE VERI RAGAZZINI!



E SE IO CREDO IN CIÒ CHE SO ESSERE VERO ...

... NON C'È MODO PER VOI DI VINCERE!



... CAPITO?

BLADE È SILENZIOSO MENTRE SI ALLONTANA LENTAMENTE DALLA VECCHIA VILLA NEL FREDDO GELIDO!

MA LUI NON BADA AL TEMPO ... NON GLI IMPORTA DELLA PIOGGIA. IN VERITÀ, LUI NON VUOLE NEANCHE PENSARE A QUALCOSA.

VUOLE SOLO DIMENTICARE CIÒ CHE DOVEVA ESSERE FATTO.

VUOLE SOLO DIMENTICARE.

## DA CHE PARTE È LO SPAZIO INTERNO?

**U**n deplorabile prodotto laterale della gara spaziale e della immensa pubblicità agli astronauti, è la sempre più stretta associazione, nella mente del pubblico, tra la science fiction e i razzi e le pistole a raggio di Buck Rogers. Se la science fiction ha ancora qualche speranza di sfuggire a questa etichetta, da cui molti dei suoi mali derivano, presto anche la speranza non ci sarà più ed il primo uomo che poserà i piedi sulla Luna, lascerà l'immagine irrimediabilmente. Invece di salutare con un grande applauso l'eroe in tuta spaziale, il pubblico rimarrà deluso per la mancanza dei solidi condimenti di cervelli robot ad ipervelocità, con lo stesso tipo di reazioni che mostrano i patiti del cinema. I quali restano delusi se in un western non c'è almeno una sparatoria importante.

Qualuno ha provato a girare del western senza pistole, ma ciò che ne è risultato non risponde più all'idea di western come lettore di science fiction: non si rinnova in modo drastico, le poche cose serie che contiene (e che oggi sono la sua giustificazione) finiscono relegate al limbo anacronistico delle forme narrative avvizzite, con le storie di fantasmi ed i racconti di deduzione investigativa.

Diverse ragioni mi fanno credere che la science fiction dello spazio interpretato non possa più fornirci una importante sorgente di idee. Per prima cosa, molte di quelle storie sono ingenuamente juvenili, anche se non è tutta la colpa degli scrittori. Mort Sahl si è riferito a Cape Kennedy definendolo "La Disneyland dell'Est", e vi place o no questa è la disposizione mentale della gente verso la science fiction, una disposizione che prova gli stretti limiti immaginativi tra cui si muovono i razzi ed i satelliti tra un pianeta e l'altro.

Un poeta come Ray Bradbury può accettare le convenzioni imposte dalle pistole e trasformare in mondo personale anche un soggetto comune e sfruttarlo come Marte, ma la science fiction non può affidare la sua sopravvivenza alla speranza che sorgano nuovi scrittori del calibro di Bradbury. Il grado di interesse che le storie di razzi e di pianeti - con le loro strette dimensioni, finché e psicologiche e i loro limitati rapporti umani - possono destare è così piccolo che non può assistere una forma letteraria autofecondante basata su di esse. I lanci di satelliti stabiliranno che le poche esperienze psicologiche delle loro curiose - esperienze che gli scrittori specializzati hanno competentemente anticipato, anche se non ne avevano l'intenzione - sono il modello d. Quelle che troviamo nella

science fiction

Nella componente visuale, nulla eguaglia la narrativa spaziale per le sue vaste prospettive e per la sua fredda bellezza, (come può dimostrare ogni film e ogni fumetto), ma una forma letteraria richiede idee più complesse ed un linguaggio più sofisticato. L'astronave è semplicemente incapace di fornirle. (È curioso che da quel che possiamo vedere alla luce degli attuali astronauti, l'unico elemento autentico della space opera vecchio stile sia il leggendario dialogo monodimensionale. Se non si può del tutto condannare il Comandante Shepard per il suo «Che corsa, ragazzi!», il sonno senza sogni del Maggiore Titov reduce dalla prima notte nello spazio è stato la più grande caduta dopo quella di Icaro. Quanti scrittori di science fiction avrebbero voluto scrivere il suo discorso?) Ma la mia vera obiezione al ruolo centrale che oggi occupa la **novella spaziale** è questa: il suo richiamo è troppo limitato. A differenza del western, la science fiction non può basare la sua esistenza sul casuale intermittenente piacere di un vasto uditorio non specializzato, per mantenere le sue posizioni e continuare a svilupparsi. Come molti altri media limitati, ha bisogno di un uditorio scelto e fedele che ricorra ad essa per il particolare piacere che ne trae, come la pittura astratta e la musica dodecafonica.

La fan della vecchia guardia sono la spia dorsale dei lettori, ma le loro forze soltanto non bastano più a mantenere vivo il medium. Come molti puristi, essi non vogliono cambiare la loro dieta e se la science fiction non si evolve, prima o poi si faranno avanti altri media e la sottrarranno la sua distinzione, il privilegio di essere la vetrina d'esposizione del futuro.

Troppo volte, recentemente, quando volevo stimoli intellettuali mi sono trovato a dover ricorrere alla musica o alla pittura invece che alla science fiction, e di sicuro questo è il suo errore principale. Per attrarre un uditorio critico la science fiction deve cambiare completamente i suoi temi attuali ed il suo modo di pensare. Le riviste di science fiction sono nate nel 1930 e, come l'architettura pseudo-aerodinamica del 1930, il pubblico generale incomincia a giudicarla sorpassata. Non solo i viaggi nel tempo, la psionica, il telespazio (che non hanno nulla in comune con la scienza e che sono talmente stupefacenti nelle loro implicazioni da richiedere un genio per essere valorizzati in pieno) rivelano gli anni della science fiction: il lettore comune è abbastanza intelligente da capire che la maggior parte dei racconti è costruita su piccole variazioni di questi temi piuttosto che su nuovi voli d'immaginazione.

In altre parole la science fiction sta diventando accademica. Nel passato, si è visto che questo tipo di virtuosismi accademici sono un segno sicuro di de-

clino e può darsi benissimo che la futura science fiction sarà soltanto un minore passatempo eclettico, come l'opera del Grand Guignol o i romanzi cavallereschi, pubblicato in qualche rivista che segue per opportunità le ultime manie della scienza popolare. Se però vogliamo rifiutare questo punto di vista e vogliamo credere che la science fiction abbia un continuo e crescente ruolo d'interprete e rappresentazione del futuro, dove possiamo trovare una nuova fonte di idee?

Per prima cosa, penso che la science fiction dovrebbe voltare le spalle allo spazio, al viaggio interplanetario, agli extraterrestri, alle guerre galattiche e le loro sbrodolature che oggi scorrono per nove riviste su dieci. Sono convinto che H.G. Wells, per grande che sia stato, abbia avuto una disastrosa influenza su tutta la science fiction che è venuta dopo di lui. Non solo le ha dato un repertorio di idee tale da virtualmente monopolizzare il medium per gli ultimi cinquant'anni, ma ha anche stabilito le convenzioni del suo stile e delle sue strutture, con gli introci semplici, il linguaggio giornalistico, la serie standard di situazioni e personaggi. Sono queste le cose che, lo ammettano o no, oggi danno fastidio ai lettori e suonano antiquate a confronto degli sviluppi degli altri generi letterari.

Spesso mi sono chiesto perché la science fiction partecipi così poco dell'entusiasmo sperimentativo che negli ultimi quaranta o cinquanta anni ha caratterizzato la pittura, la musica e il cinema, in particolare quando vedo che queste forme artistiche stanno diventando sempre più speculative, sempre più interessate a creare nuovi stati mentali, a creare nuovi livelli di coscienza, nuove costruzioni di simboli e di linguaggio dove le vecchie non sono più valide. Così, penso che la science fiction debba liberarsi dalle savorie che sono le sue attuali forme ed introci. Molti di essi sono troppo espliciti per esprimere sottili interrelazioni di personaggi e di temi. Strumenti narrativi come il viaggio nel tempo e la telepatia, per esempio, salvano lo scrittore dal fastidio di descrivere indirettamente le mutue relazioni fra il tempo e lo spazio, ma, con un curioso paradosso, gli impediscono completamente di usare l'immaginazione perché impongono degli stretti limiti che lasciano poca libertà vera di movimento.

I più grandi sviluppi del prossimo futuro non avranno luogo sulla Luna o su Marte, ma sulla Terra ed è lo spazio intorno dell'uomo che deve essere esplorato, non quello interplanetario. L'unico pianeta alieno è la Terra. In passato, gli interessi scientifici della science fiction si sono rivolti alle scienze fisiche, musicistiche, elettroniche, cibernetica, ma oggi l'accento dovrebbe essere posto alle scienze biologiche, esercitando su di esse l'immaginazione

e trandone gli spunti narrativi che il termine fantascienza implica; la science fiction ha bisogno di più narrativa, l'introduzione nelle riviste dei cosiddetti articoli di divulgazione scientifica è solo un tentativo di rivestire con panni moderni il vecchio materiale di Buck Rogers.

Precisando le mie richieste, vorrei vedere la science fiction diventare astratta e fredda, inventare situazioni completamente nuove e testi che svolgano indirettamente il loro tema. Per esempio, il tema del tempo, che appare come una feroce scienza onusta di gioie, vorrei vederlo trattato per quello che è una delle prospettive della personalità e vorrei che la science fiction elaborasse concetti come zona tempo, tempo profondo e tempo archeopsichico. Vorrei vedere più idee psico-letterarie, più concetti metafisici e meta-chimici, vorrei vedere dei sistemi tematici personali, delle psicologie e degli spaziotempi sintetici, o quei remoti ed oscur semi-mondi che avvertiamo nei dipinti delle personalità dissociate, tutto in completa poesia speculativa e fantasma scientifica.

Credo fermamente che la science fiction abbia tutte le qualità che occorrono per diventare la letteratura del domani e che oggi sia il solo medium che ha l'adeguato vocabolario di idee e di situazioni. La qualità che richiede a se stessa è già, sotto ogni punto di vista, superiore alla qualità richiesta ad ogni altro genere narrativo specializzato. D'ora in poi, a parer mio, il lavoro duro cadrà non sugli autori e gli editori, ma sui lettori. Si richiederà loro di accettare uno stile narrativo più obliquo, di comprendere temi, simboli e vocaboli personali.

La prima vera novella di science fiction, una novella che intendo scrivere io stesso se non lo farà nessun altro, è la storia di un uomo che soffre d'una amnesia che gli dà una spiaggia ed osserva una ruota di biologia arrugginita cercando di scoprire l'essenza del loro mutuo rapporto. Se non è centrato ed astratto, meglio la science fiction è aperta a molto sperimentalismo, se suona spicciola, meglio la science fiction è aperta a molto sperimentalismo. Come conclusione, voglio ricordare lo scafandro da palombari che Salvador Dalí usò alcuni anni fa a Londra, per tenere una conferenza. Il meccanismo che era stato inviato per controllare lo scafandro finisce a Dalí la profondità cui aveva intenzione di scendere. Il maestro gli rispose drammaticamente: «Finò all'Inconoscibile ed il meccanismo replicò saggiamente. Allora temo che non basti. Cinque minuti più tardi. Dalí quasi soffocava nell'elmetto. E proprio quello, ciò che ancora ci manca, lo scafandro spaziale per lo spazio interno. Costruirlo è un compito degno della science fiction!»

© dell'autore



## PASSAGGIO A ERIDANI

**E**ridani era un luogo dimenticato da Dio. Era al di fuori di ogni rotta e nessuno con un po' di buon senso ci sarebbe andato di propria scelta. Una lunghissima notte di trentasei ore e un altrettanto lungo giorno alla luce scarlatta di una gigante rossa lo rendevano tutt'altro che invitante. La sua crosta tormentata di deserti e montagne scabre era morta da tempo, nell'atmosfera povera di ossigeno e spoglia di ozono. Pure l'incrociatore puntava dritto verso la rarefatta fascia di atmosfera ed Eridani, sovrapposto al proprio sole, era singolarmente bello, come un rubino appena pulsante e coronato di luce.

«Dobbiamo andarci, Henry», mormorò Hutch. «Il passaggio delle onde d'urto farà saltare tutti i sensori, e magari anche lo scafo. Perché rischiare? In trentasei ore la tempesta solare di Achenar sarà oltre la nostra rotta: appena il tempo di una notte, qui».

Roll si strinse nelle spalle. Non gli piaceva l'imprevisto, né la perdita di tempo inutile, ma sapeva per esperienza che le intuizioni di Hutch dovevano essere seguite. Da quando facevano squadra assieme, Roll semplicemente non le aveva mai scoperte errate.

Hutch non ci badava, ma era famoso per quello in tutti i porti dove si fermavano; Roll aveva pensato spesso che sarebbe stato suo dovere, come Maestro, segnalarlo, e tuttavia non si era ancora deciso a farlo, e non per negligenza. Conosceva l'asettica crudeltà dei Centri di Perfezionamento per i Sensitivi.

Anche Hutch era nato sulla Terra, come lui, e proprio come lui non riusciva mai a tornarci. Soltanto che Roll era un Maestro, e non aveva più voglia di tornare sulla Terra.

Aveva una moglie e un figlio, là. Lei ancora sua moglie, ma il bambino doveva avere una decina d'anni e non l'aveva mai visto: tutto lo spazio non sarebbe stato sufficiente a proteggerlo dal padre, diceva lei.

Sul visore l'atmosfera rarefatta di Eridani rischiariò il cielo. Erano penetrati negli strati più alti.

«Il computer sta programmando la rotta per una base di stazionamento. È strano», commentò Hutch, distogliendolo dai propri pensieri.

«Perché strano?», ribatté.

Hutch si appoggiò al sedile, all'improvviso distratto.

«Non lo so. Un'idea. Non ho mai saputo dell'esistenza di Basi in questo quadrante».

«Il fatto che tu non la conosca può escludere l'evidenza che esista?».

Hutch sorrise all'ironia del tono.

«No. Naturalmente no».

«Allora scendiamo. La base non l'avrà inventata il computer».

Hutch inserì il programma di discesa nel tracciato di guida e l'incrociatore passò velocissimo da uno strato all'altro,



senza problemi, giungendo a posarsi sulla vecchia pista in titanio di Eridani A, non dissimile dalle piste di tutti gli astroporti fuori mano: le luci si erano accese automaticamente, ma non c'era da sperare in rifornimenti o in un servizio di manutenzione.

Hutch mise fuori la testa dal portello principale e annusò l'aria.

«Lo facevano anche i cani, tanto tempo fa, sulla Terra, quando fiutavano il vento», scherzò Roll, impostando il comando di autoprotezione. La prudenza non era mai troppa; restare bloccati in un posto del genere era l'ultima cosa che potevano permettersi. Hutch si girò con un mezzo sorriso.

«Non mi sembra proprio un complimento, e comunque l'aria fa girare la testa».

«Hai dato un'occhiata ai valori dell'ossigeno?».

«Certo: dovremo muoverci poco e prendere i respiratori di scorta».

«Ci sarà qualcuno?».

«C'è qualcuno».

L'improvvisa serietà, il tono forse, nella voce di Hutch, fermò Roll. Loro non portavano divisa ma l'emblema dell'Ordine dei Maestri della Vigilanza, il più prestigioso dell'intera Federazione, spiccava sulle tute, e quel simbolo non sempre li proteggeva. Spesso, anzi, li metteva nei guai.

«Che cos'hai visto?» chiese quindi Roll, teso.

«Niente. Stando ai sensori in questo posto non c'è nessuno».

«Un'altra delle tue idee?».

«Forse».

Hutch non aveva voglia di parlare. Aveva l'aria un po' assente, come per un pensiero fisso. Roll conosceva quei sintomi.

«Appena senti qualcosa, qualsiasi cosa, dimmelo» gli ordinò.

Ma Hutch uscì come se non avesse parlato.

Il vecchio li aspettava al fondo del breve tunnel che dalla pista portava su, verso la stazione di rifornimento. Il tunnel sembrava inattivo da un'infinità di tempo, ma anche il vecchio sembrava lì da altrettanto.

Era un gran vecchio. I folti capelli bianchi incorniciavano il viso bruciato da una quantità eccessiva di ultravioletti, ma il naso era dritto, e nella fitissima rete di rughe gli occhi erano due specchi di acqua tranquilla.

Tese loro le mani prima ancora che l'avessero raggiunto. Portava una giubba di cuoio locale, dura, del colore dell'ambra, e un allegro fazzoletto al collo.

«Salute, voi due!» li apostrofò cordialmente.

«Sono il comandante Roll, Henry Roll. Della Vigilanza della Federazione».

La stretta che ricevette era forte. Era un Maestro e non gli piaceva essere toccato, ma non riuscì a sottrarsi all'entusiasmo del vecchio.

«So bene chi siete, Eridani A è un buco, ma ha un computer e dei terminali che mi hanno scodellato tutti i vostri dati da quando il tuo giovane pilota mi ha fornito i codici di entrata al computer del tuo incrociatore».

Roll si girò a mezzo, sorpreso, ma Hutch evitò di giustificarsi e si strinse nelle spalle. Il vecchio scosse il capo.

«Vieni, comandante. Una notte su Eridani non è poi così lunga, e qui viene così poca gente».

«Questo posso crederlo facilmente. Qual è il tuo nome?».

«Marco; chiamami soltanto Marco».

Avevano raggiunto la sala di ristoro. Una sala troppo grande per un posto come quello: c'erano almeno una quarantina di tavoli, e tutti erano vuoti. Dietro il lunghissimo banco di mesita le luci impietose rivelavano gli accumuli di polvere, gli oggetti antiquati, l'abbandono.

Il vecchio li sistemò ad un tavolo e raggiunse il banco, pieno di zelo. Il borbottare di una apparecchiatura a pressione, dopo appena un secondo, rivelò che forse potevano sperare in qualcosa di caldo.

Tra delle pareti della sala erano completamente di vetro sensibile, che variava il colore con l'intensità della luce per proteggere l'interno dagli ultravioletti; adesso, con il buio, facevano dilagare soltanto la fredda bellezza del deserto tutt'attorno. Erano sulla sommità di una collina piatta, e il deserto si allargava come un mare tranquillo fino alle montagne all'orizzonte, oscure cattedrali senza cancelli. Due piccole lune rosse, piene come frutti troppo maturi, sorgevano dal buio.

Hutch stava rigido davanti alla vetrata centrale, le mani in tasca. Roll lasciò il tavolo e lo raggiunse.

«Non ho fornito nessun codice, Henry», gli mormorò Hutch, come se stesse parlando di una cosa da niente.

Il vecchio aveva posato tre tazze fumanti sul tavolo.

«È bello, vero?» esclamò allegramente. «E c'è una così grande pace!».

«Troppa», assenti Roll. «Non ti pesa?».

«Sono solo da molto tempo. E la solitudine, amico mio, è una malattia dolcissima. Non volete del caffè?».

«Caffè?» esclamò Hutch. «Vero caffè?».

Il vecchio allargò le braccia.

«Tutto può essere vero e tutto può essere falso, non lo sai?».

Roll prese la tazza: era indubbiamente caffè. Vero, vecchio buon caffè terrestre. Gli occhi del vecchio brillarono come piccole stelle luminose, ammiccando.

«Tu che parli a me di solitudine sei molto solo, comandante Roll», mormorò. «Anche tu sai quanto è dolce questa malattia».

«Che cosa vuoi da noi, vecchio?» esclamò Roll, punto sul vivo e all'improvviso in allarme.

«Io? Niente. Che cosa posso volere?».

«Henry!» La voce di Hutch era stata appena un sussurro, ma Roll lasciò la tazza e lo raggiunse. Hutch si era portato le mani alla fronte.

Una delle pareti si era fatta oscura e lentamente l'immagine prese forma: una città antica, anzi antichissima; era curiosamente divisa da canali d'acqua azzurri, rosa e oro sotto il sole. Come un pizzo. Una fantasia. Un sogno.

Hutch scosse il capo, per liberarsi dal peso di quell'immagine. In sala le luci si erano attenuate e la visione faceva saltare i contorni e mutava la realtà.

«Io conosco questo posto!» esclamò Hutch.

«Certo che la conosci, e anche tu, comandante, perché siete terrestri, dopotutto. È Venezia, la mia città: io ci sono nato».

«Tu sei matto», protestò Hutch. «Da almeno cinquecento anni nessuno nasce più a Venezia. Io l'ho vista, certo, quando ero ragazzo, ma è un museo. L'hanno portata via dal suo luogo originale e ricostruita: case, canali, acqua e ponti, dentro una cupola. Ci vogliono tre giorni per visitarla tutta e il biglietto d'entrata è piuttosto salato».

«Io so. Tutto può essere vero e tutto può essere falso, e questa è soltanto una olografia. Prendete il mio caffè, adesso, prima che si raffreddi».



Sedettero voltando le spalle alla città splendente, illuminata da un sole lontano. Hutch era pallido: l'olografia, prima di formarsi, era passata dalla sua mente, e il vecchio lo sapeva.

Il caffè andò giù buono e forte.

«Perché non ci parli di te, Marco?» lo interrogò Roll.

«Davvero ti interessa, comandante?». Di nuovo gli occhi gli brillavano.

«Non puoi essere qui davvero da solo».

«Perché no? Un uomo ha ben poco da fare, quando sono le macchine a vivere al suo posto».

«Parlaci del tuo passato», intervenne Hutch.

«Tu non hai bisogno che te ne parli, ragazzo mio», mormorò il vecchio. «Il passato ti sta nelle mani e nella mente, e appena ci pensi è tuo».

«Noi! si allarmò Roll».

«Non temerai, comandante. Non posso farti alcun male».

«Non puoi farne a me, ma puoi farne a lui».

«Sembri un uomo duro, comandante Roll», borbottò il vecchio, adesso irritato «ma anche la tua è soltanto apparenza. Vuoi sentire la mia storia? È molto semplice: molto tempo fa questo quadrante di spazio era inesplorato ed io, e altri come me, abbiamo aperto la via alla sua conquista. Ti sembrerà strano, ma i sistemi stellari a quel tempo si raggiungevano a stazzi, ad uno ad uno. Noi mettevamo le basi, lottavamo prendendo quello che c'era da prendere, e poi via, per un altro balzo. Era tutto facile, e bello, a quei tempi».

«Eri giovane, nonno. È tutto lì il segreto». La voce di Hutch suonò dolcissima, come se cercasse di spiegare una favola ad un bambino deluso. Il vecchio gli sfiorò la fronte con le grosse mani.

«Tu che vedi lontano sai quello che sto dicendo».

«Hutch! intervenne Roll, allarmato. «Non lasciarti dominare».

Per il vecchio fu come se non avesse parlato.

«Dopo di noi venivano gli studiosi, i coloni, e poi i ricchi, con le loro idee», aggiunse.

«Adesso le cose sono cambiate», l'interruppe Roll.

«Lo so. Adesso c'è anche la Legge e il Diritto. Voi due siete la legge, in qualche modo. Non avete più niente da conquistare, ma non potete vivere senza conquista, e così vi conquistate la vita. Grazie a Dio diete ancora umani».

«Hai uno strano modo di parlare».

«La verità ti fa paura, comandante? No, non a te. Non saresti un Maestro e non avresti lasciato la tua donna scegliendo la sua felicità anziché la tua, se fosse così».

«C'è una presenza», l'interruppe Hutch «non siamo più soli».

«La vedi?». Il vecchio trasalì. «Davvero la vedi?».

«È un'ombra. Come la tua città di sogno alle mie spalle».

Il vecchio si distese, quietandosi.

«Eridani! attirò tutti i cercatori del Quadrante, all'inizio della sua conquista», continuò. «C'erano vene di carbonio puro: i diamanti più belli che un essere abbia mai visto. In quei giorni il pianeta era nel caos. non c'era legge, e solo il più forte restava vivo, e lui era forte. Era uno di quegli uomini nati per dominare e i suoi occhi vedevano lontano. Proprio come te, mio giovane amico. Abbiamo combattuto insieme molte battaglie, fianco a fianco, giorno dopo giorno. Siamo stati uomini e amici e abbiamo fermato le macchine con la nostra umanità».

«Zitto, vecchio. Zitto!» mormorò Hutch, coprendosi la faccia. Grosse gocce di sudore gli scorrevano sulla fronte e lungo le guance, fin nel collo, ma il vecchio scosse il capo.

«Quando sono venuti e ci hanno teso la trappola lui sapeva. Proprio qui... Lui poteva salvarsi abbandonandomi, e non l'ha fatto. Avrebbe potuto avere ancora conquista, ricchezza e amore, ma è rimasto, ed è morto come un uomo qualunque. Per amicizia».

«Lo vedi!» mormorò Hutch. «Lì, proprio davanti a noi».

Nella sala adesso faceva freddo. Un freddo che veniva da ogni oggetto e da ogni punto. Tutto era freddo. Anche il piano del tavolo. Roll se ne accorse e allontanò la mano con un brivido.

Lui non vedeva altro che la sala vuota, non sentiva altro che il borbottio dell'apparecchiatura a pressione, e tuttavia ci doveva essere una quantità incredibile di energia: era come una massa viva, disperatamente e ostinatamente viva a dispetto del tempo.

La faccia di Hutch stava diventando di pura agonia, e i vetri del banco di mescita s'inclinavano saltando tutti assieme. Roll si alzò rovesciando la sedia.

«Basta, vecchio! Hutch non può subire oltre i tuoi ricordi!».

«Il tuo giovane pilota è un sensitivo. Non lo sapevi, comandante? Quel gran cervellone che guida il tuo incrociatore potresti buttarlo, se il tuo amico sapesse usare i suoi poteri. Questo posto è colmo soltanto di ricordi, ed è soltanto lui a farli vivi».

«Così non resisterà trentasei ore».

«No, temo di no. Raccolgerà le sensazioni, i dolori, le emozioni e le paure di tutti quelli che sono passati da qui. ed è troppo per una mente sola».

Roll afferrò Hutch per un braccio e lo costrinse ad alzarsi.

«Andiamo via!» gli ordinò.

«No». Hutch si oppose con energia. «Non possiamo. La tempesta, Henry: hai dimenticato la tempesta?»

L'affronteremo». Hutch chiuse gli occhi: erano già troppe le cose che poteva vedere senza averne il dominio. «Non fare il pazzo, Henry. Tu qui sei al sicuro». «Il tuo pilota ha ragione. Se rimani lui morirà certamente, ma se parti anche tu potresti non farcela. Pensaci, comandante. Morire come un uomo qualunque, per amicizia».

«Io non so chi tu sia, vecchio; ma porterò Hutch fuori di qui. Non permetterò che muoia perché tu e le tue ombre possiate vivere per una notte. Perché è soltanto questo che vuoi!».

«Ne sei proprio sicuro, comandante? Solo questo?» ribatté il vecchio senza scomporsi. Il tono, nella sua voce, placò come d'incanto la furia di Roll.

«Ci stai ingannando. Inseguì i tuoi bei tempi e non ti accorgi che sono sepolti ormai da troppo».

«E tu chi stai inseguendo, comandante? L'immagine che credi di avere?».

Roll tacque, accorgendosi che avrebbe potuto passare una vita a parlare con quel vecchio che sapeva aggirare così bene la sua abilità di Maestro. In certi momenti gli ricordava i vecchi del suo paese, sulla Terra: vecchi fuori posto nelle vuote Sale di Gioia, con gli occhi pieni di orizzonti conquistati.

Forse sarebbe stata una bella notte, se avesse potuto parlare almeno un poco di sé, del proprio passato, di tutte le cose non fatte, e forse di suo figlio.

Allungò la mano per sfiorarlo, ma non ci riuscì, come se il vecchio fosse separato da lui da un sipario. Piccole immagini luminose si andavano componendo nella sala, apparentemente in modo causale, talune opache, altre pulsanti.

«Mi dispiace, Marco. Non posso restare. Devi capirmi».

«Certo. È una buona morte, comandante, una morte per amicizia».

Roll gli girò le spalle. Il vecchio sorrideva ancora guardandolo mentre trascinava Hutch verso il passaggio.

Piccoli fuochi fatui danzavano a mezz'aria nel tunnel, venendo loro incontro e scostandosi soltanto all'ultimo istante. Il freddo era tanto acuto che Roll fu costretto a fermarsi. Il tempo gli sfuggiva e di tutto quanto gli stava attorno, soltanto Hutch aveva ancora calore. Lo appoggiò alla parete, sostenendolo.

«Ti porterò fuori. Mi hai sentito, Hutch? Sono un Maestro. Prendi la mia forza e la mia mente!» gli ordinò.

«Ci sto provando, Henry. Ci sto provando».

La voce non era più la sua, ma si eresse tremando. Il suo calore mitigò il freddo rompendolo. I fuochi danzanti, centinaia ormai, si aprirono e si allontanarono, e quando guadagnarono l'uscita stavano tutti appollaiati sullo stesso lato del passaggio, come curiosi uccelli in attesa.

L'incrociatore era caldo metallo nella luce scariata delle due lune. Sulla pista non c'erano presenze. E quel vuoto reale, o quella realtà senza ombre, riuscì all'improvviso squallida quanto la stazione deserta.

Raggiunsero la cabina. Hutch si abbandonò sul sedile e il computer si attivò docile. Roll compì tutte le operazioni per il decollo, e Hutch restò con gli occhi chiusi, il viso disteso.

«Eridani A è stato abbandonato nell'ottantaduesimo anno della Prima Era di Conquista, quando le vene diamantifere si sono esaurite. È più di cinquecento anni fa, Henry».

«Come lo sai?».

«Lo sta dicendo il computer».

Roll spinse l'incrociatore su, verso l'atmosfera rarefatta, senza più guardare i dati che scorrevano sugli schermi.

Sfrecciarono via dalla base deserta, verso la tempesta.

© dell'autore

Illustrazioni di Corrado Mastantuono

Mariangela Cerrino è nata a Torino nel 1948. È dirigente in una industria alimentare, ma la sua vera passione è lo scrivere. Si rivelò a 17 anni con un western storico e da allora ne ha pubblicati 25 editi da Sonzogno e dalle Edizioni Frontiera firmati con il pseudonimo di "May Ioannes Cherry, diversi dei quali imperniati sul personaggio di Elijah Mc Gowan che, a detta dell'autrice, è il suo più autobiografico. Abbastanza tardi nella sua carriera di scrittrice, nel 1980, Mariangela Cerrino è passata alla fantascienza, inizialmente una riverniciatura futuribile del western, poi man mano sempre più autonoma e originale. Ha pubblicato racconti su *Omni*, *Futura*, *Millemondi* e uno di essi, *Il segreto di Mavi-Su* ha vinto il Premio di Italia 1984.

Ha pubblicato due romanzi: *Cielo 19* (Pulp, Torino 1983) e *L'Ultima terra oscura* (Nord, Milano 1989), segnalato su queste pagine e meritatamente vincitore del Premio Italia 1990 per la categoria. *Passaggio a Eridani* ci è sembrato particolarmente significativo della concezione che della fantascienza ha la scrittrice torinese, un senso "umanistico" che sarebbe piaciuto a Simak e Sturgeon e piacerebbe a Bradbury: in esso si ripercuote l'eco western della "Frontiera" trasportata nello spazio e risalta il tema dell'amicizia su cui in fondo di basa *L'Ultima terra oscura*. Realtà o immaginazione quella che su Eridani A vivono i sensitivi Hutch e Roll? O forse quella che è stata preparata per loro è soltanto una "prova"?

G.d.T.



Mariangela Cerrino

# Indice di gradimento

L'ETERNAUTA N. 109 - MAGGIO 1992

Segnalare con una 'X' il Vostro voto e inviarlo al più presto a: Comic Art Via F. Domiziano 9 00145 ROMA. Potrete staccare questa pagina oppure farne una fotocopia.

Caratteristiche, storie e rubriche	Giudizio del pubblico				Caratteristiche, storie e rubriche	Giudizio del pubblico			
	Scars	Dis	Buon	Ottim		Scars	Dis	Buon	Ottim
Il numero 109 nel suo complesso					Le avventure di Karen Springwell di Smolderen & Gauckler				
La copertina di Bolton					Antefatto a cura di Gori				
La grafica generale					Posteterna				
La pubblicità					Carissimi Eternauti di Traini				
La qualità della stampa in b/n					Autori: Guido Buzzelli di Gori				
La qualità della stampa a colori					Cristalli Sognanti a cura di Genovesi				
La qualità della carta					Lo Specchio di Alice a cura di Passaro				
La qualità della rilegatura					Primafilm a cura di Milan				
Leo Roa di Gimenez					La fantascienza secondo P&L di de Turris				
Cromwell Stone di Andreas					Gli effetti speciali cinematografici di Siena				
Fratelli di sangue di Broili & Fabbri					Visitors di J. G. Ballard				
Biede l'uccisore di vampiri di Wolfman & Colan					Passaggio a Eridani di M. Carrino				
Zara di Schuiten & Schuiten					Indice di gradimento a cura dei lettori				
Den di Corben									

## Risultati

INDICE DI GRADIMENTO: L'ETERNAUTA N. 106 - FEBBRAIO 1992

	Dati in percentuale					Dati in percentuale			
	Scars	Dis	Buon	Ottim		Scars	Dis	Buon	Ottim
Il numero 106 nel suo complesso	4	24	64	8	Carissimi Eternauti di Traini	0	40	52	8
La copertina di Sanjulian	16	36	36	12	Antefatto di Gori	12	44	36	8
La grafica generale	0	20	52	28	Cristalli Sognanti a cura di Genovesi	8	36	52	4
La pubblicità	16	40	32	12	Lo Specchio di Alice a cura di Passaro	8	76	16	0
La qualità della stampa in b/n	0	16	32	52	Primafilm a cura di Milan	0	48	48	4
La qualità della stampa a colori	4	0	56	40	Premi e fantascienza di de Turris	12	40	44	4
La qualità della carta	0	12	52	36	Gli effetti speciali cinematografici di Siena	4	48	40	8
La qualità della rilegatura	4	12	40	44	Visitors a cura di D'Andreas	16	56	28	0
American Flagg di Chaykin	40	20	28	12	Cio che ero, cio che sono, cio che sarò di Morzenti	20	12	68	0
Ozono di Segura & Ortiz	4	44	48	4	Indice di gradimento a cura dei lettori	20	20	44	16
Psicoteca di De Angelis & Mastantuono	4	64	28	4					
Legame di sangue di Biccomoro	20	20	44	16					
Prima dell'Incal di Jodorowsky & Janjetov	12	20	40	28					
Pellicce di Pock & Corben	12	24	36	28					
Burton & Cyb di Segura & Ortiz	0	28	40	32					
Dragoland di Torricelli	0	44	36	20					
Overearth di Maltori & Patricio	12	40	36	12					
Posteterna	8	32	44	16					



I FUMETTI PIÙ BELLI DEL MONDO!  
**"ETERNAUTA"**  
Periodico mensile - Anno XI - N. 109  
Maggio 1992 - Lire 7.000

Autorizzazione del Tribunale di Roma n. 49 del 20/1/1988 - testata iscritta al Registro Nazionale della Stampa spedizione in abbonamento postale G III/70% - **Direttore:** Oreste del Buono. **Direttore Editoriale e responsabile:** Rinaldo Traini. **Collaborazione Redazionale:** Ottavio De Angelis, Stefano Dodet, Tito Intoppa, Mario Moccia, David Russo, Rodolfo Torta, Ugo Traini. **Traduzione:** Ugo Traini, Gianni Brunoro. **Editore:** Comic Art S.r.l. **Redazione e Amministrazione:** Via Flavio Domiziano, 9 - 00145 Roma, Telefono 06/54.04.813, Telex 616272 COART I (linee sempre inserite). **Distribuzione:** Parrini & C. - Piazza Colonna 361 - Roma. **Fotocomposizione e Fotolito:** Comic Art, Perla Litho, Roma - Typograph, Verona. **Stampa:** Rotocoffe S.r.l., Arco (Roveto). **Copertina:** John Bolton. **Diritti internazionali:** Strup Art Features (ad eccezione di Italia e Spagna).

Le testate, i titoli, le immagini, i testi letterari, le traduzioni e gli adattamenti sono protetti da «copyright» e ne è vietata la riproduzione anche parziale, con qualsiasi mezzo, senza espressa autorizzazione. Quando risulta spedito: i diritti letterari di utilizzazione editoriale e di sfruttamento commerciale sono di proprietà della Comic Art.

Testi e disegni anche se non pubblicati, non si restituiscono.

**Servizio Arretrati:** Dal n. 60 al n. 70 Lire 5.000 per ciascuna copia, dal n. 71 al n. 82 Lire 5.500 per ciascuna copia, dal n. 83 Lire 6.000 per ciascuna copia. Spese postali Lire 2.500 per copia. Per le raccomandate aggiungere un diritto fisso di Lire 2.500 per ciascuna spedizione.

Gli arretrati fino al n. 69 vanno richiesti alle Edizioni Produzioni Cartoons - Via Catalani, 31 - 00195 Roma

**L'abbonamento di Lire 84.000 dà diritto a ricevere 18 numeri della rivista e pubblicazioni in omaggio di pari importo, che potranno essere scelte dall'abbonato sul Catalogo Generale della Comic Art. Quest'ultimo potrà essere richiesto presso la nostra redazione.**

Tutte le pubblicazioni editate dalla Editrice Comic Art possono essere richieste direttamente per telefono, posta o telex inviando l'importo per vaglia ordinaria o internazionale, assegno bancario o conto corrente N. 70813007.

La rivista L'Eternauta accetta inserzioni per moduli. Ciascun modulo lire 3.000 al cmq. Gli inserzionisti possono usufruire gratuitamente di un modulo composto di 10 pagine oltre all'indirizzo. Se in neretto viene applicata la normale tariffa. Il testo dell'inserzione deve pervenire entro il giorno 5 del mese precedente all'uscita prevista.

**USPI** Associato all'USPI Unione Stampa Periodica Italiana

## OLIVE

### DIARIO PERSONALE

13° periodo 27° ciclo 13° lombi

Sono stanca d'essere trattata  
come una bambina. Dopo tutto  
ormai ho più di 65 cicli. Gli altri  
sono stati iniziati molto prima.

Tutte le volte che chiedo  
agli anziani mi rispondono che  
il rito dell'iniziazione non può  
essere celebrato un giorno  
qualsiasi. Dovremmo avere  
un buon anticipo per fermar-  
ci tre interi lombi...





*Ma so bene che è molto difficile guadagnare un certo vantaggio: questo infatti rende il nostro incedere molto faticoso. I carri non avanzano più da soli. Bisogna mettercela tutta per spingerli e la cosa impegna tutta la tribù...*

*Quando ci fermiamo per tre lombi accade esattamente il contrario. I carri si mettono in marcia da soli e bisogna trattenerli... E' perfino molto più duro, infatti alla fine del nito siamo tutti stanchissimi.*

**24° lombo**

*Mi piacerebbe sapere perché dobbiamo camminare per tutto il giorno, perdipiù, per tornare al punto di partenza alla fine di ogni ciclo... Perché tutta questa paura di non aver fatto mai abbastanza strada?*



*I miei amici si pongono le mie stesse domande: perché dobbiamo sempre andare di pari passo con la velocità dell'acqua del lago? Perché il nostro patriarca segue senza posa con gli occhi il piccolo galleggiante? Cosa abbiamo di così terribile da temere?*



**24° lombo**

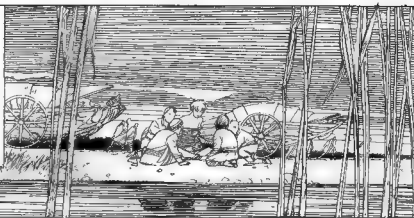
*gli iniziati sanno ma non vogliono dirvi nulla. Forse un nemico terribile ci sta seguendo? Un mostro che divora coloro che ritardano?*





26° lombo

Forse nemmeno loro sanno nulla ... Non hanno mai fatto altro che fuggire. Nessuno ha mai avuto il coraggio di restare sul posto. Eppure gli alberi e i fiori non si muovono ma non succede loro niente di male. Al contrario, quando li rivediamo il ciclo successivo, i semi sono diventate delle grandi piante pronte ad essere spogliate dei loro frutti ...



27° lombo

Adesso basta, DEVO sapere! Sarò io lei che conosce la Verità! Annovero sul mio diario tutto quello che mi succede, e lo nascondere ai piedi del grande albero Baihoo.



In modo che, nel caso in cui dovesse succedermi qualcosa, tutti saprebbero ugualmente quello che accade davvero alle nostre spalle.



28° lombo

Sono partiti ... Non sanno ancora che io sono rimasta qui. So che non verranno più a cercarmi. Non posso tornare sui loro passi.

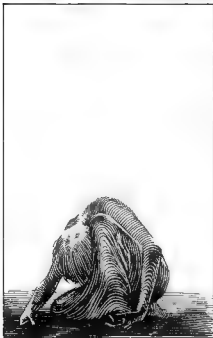
**LIBERA!**

Per la prima volta in vita mia sono totalmente libera. Non sono più costretta a camminare.

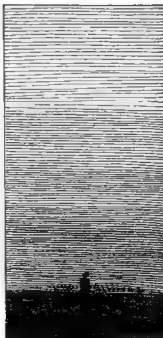


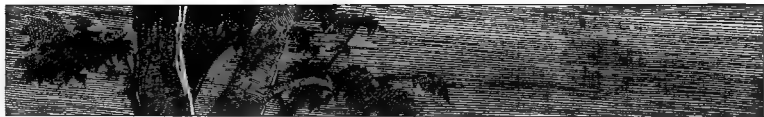
*Prima che se ne andassero ho rubato  
un grosso sacco di semi di Balik, biscotti  
e frutto secco. Ho anche due otri pieni  
di acqua potabile. Posso resistere tran-  
quillamente per un intero ciclo. Dall'alto  
del mio albero il vedro' arrivare da  
lontano. Non crederanno ai loro occhi...  
Adesso posso osservare a mio piaci-  
mento tutti i dettagli del paesaggio.*

*Posso prendermela comoda.*



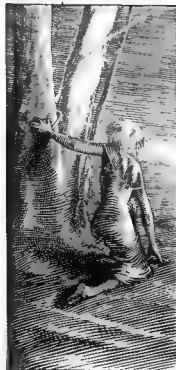
*Sono la prima che  
scopre il mondo  
partendo da nes-  
sun posto.*





29° lombo

*La prima notte che passo da sola. Sulla terra si dorme male.  
Mi ero abituata a farmi sbalottare dai carri. Qui tutto è silenzio.  
Posso perfino sentir battere il mio cuore ...*



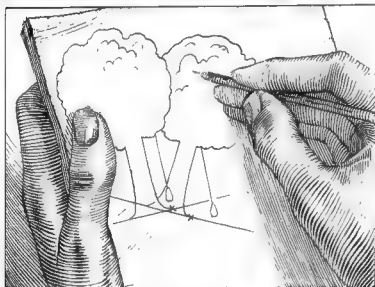
*Qualcosa sembra  
essere cambiato.*



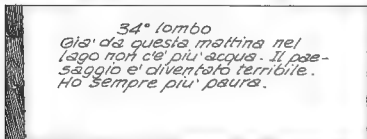




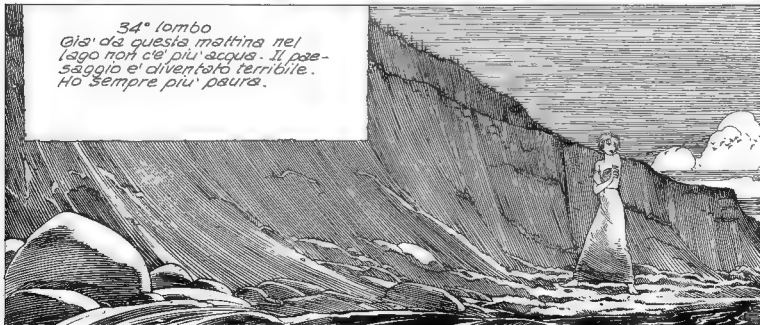
*Non c'è più alcun dubbio. Il terreno pende sempre più. E' forse questo il motivo della nostra marcia forzata?*



*30° lombo  
Ho molta paura. Il silenzio si fa sempre più pesante. E' troppo tardi per raggiungere gli altri ...*



*34° lombo  
Già da questa mattina nel lago non c'è più acqua. Il paesaggio è diventato terribile. Ho sempre più paura.*



42° lombo

La pendenza del terreno aumenta poco a poco. Oggi per poco non cadevo sotto al pendio. Sarei arrivata in fondo a pezzi ...

Alcune pietre si staccano e rotolano giù rumorosamente. La notte il buccano mi impedisce di dormire.

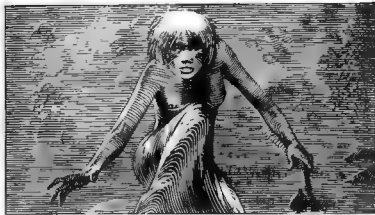
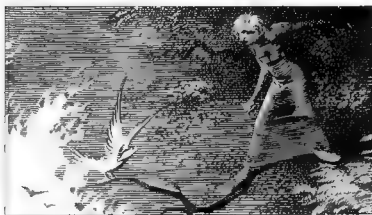


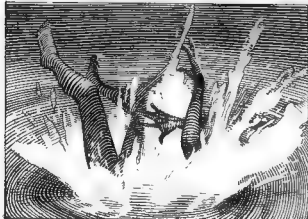
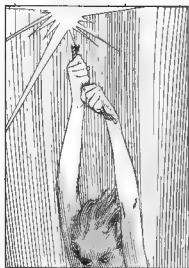
L'angoscia non mi abbandona più. Non arriverò mai alla fine del cielo.

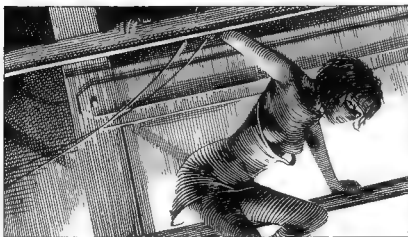
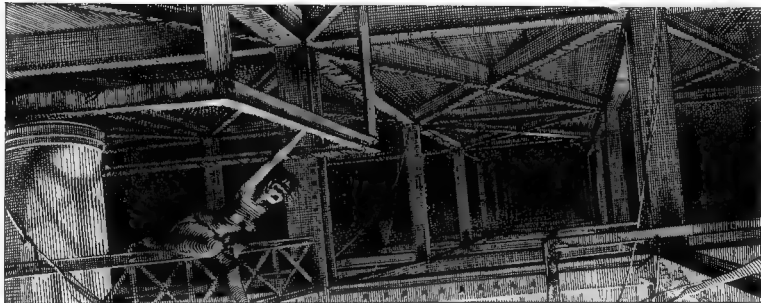
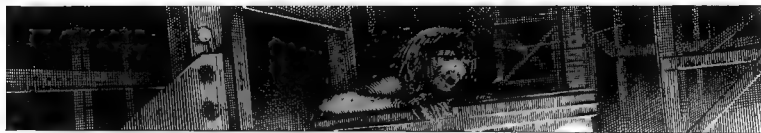


78° lombo.  
Oggi sono arrivata alla  
metà del ciclo. A partire  
da questo momento ricomincerò  
a scendere. Il brutto  
è passato. Ho molto meno  
paura di quando non sono  
più sola.

Mi sono fatta un amico,  
adora i miei semi di Balik...

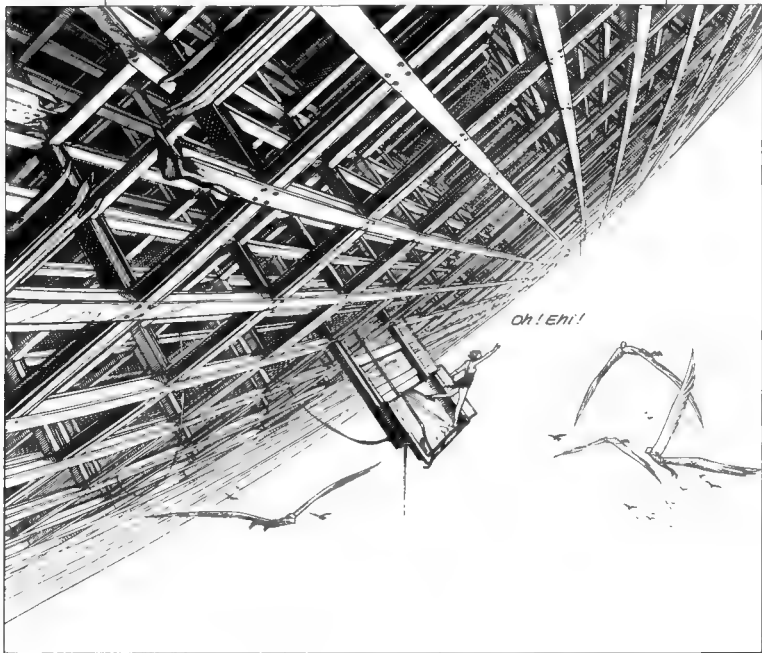


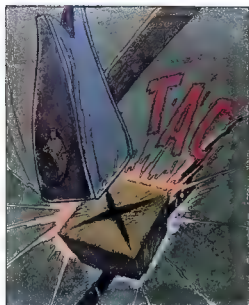


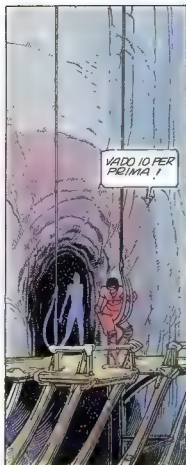




*Sono dunque arrivata alla conclusione che la nostra terra  
assomiglia ad una palla che rotola senza posa, una palla tol-  
mente grande da aver bisogno di cento lombi per fare un  
giro completo. Siamo condannati a camminare verso il basso  
della sfera fino alla fine dei nostri giorni! Non credo che...*







VADO IO PER PRIMA!



EHI!



LENINI, ASPETTAMI, TI RAGGIUNGO!

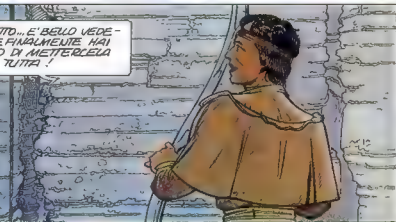


ALLORA, NELLE SEI SEMPRE IN FORMA PER DOMANI?

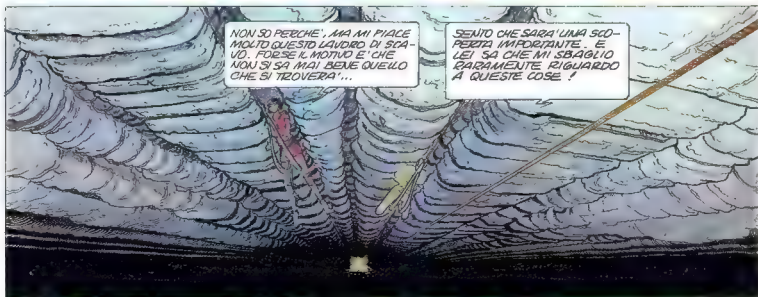
CERTO!



ABBIAMO FATTO UN ALTRO PAIO DI INTAGLI NELLA GALERIA...



PERFETTO... E' BELLO VEDERE CHE FINALMENTE HAI DECISO DI METTERCELA TUTTA!



NON SO PERCHE', MA MI PIACE MOLTO QUESTO LAVORO DI SCAVO. FORSE IL MOTIVO E' CHE NON SI SA MAI BENE QUELLO CHE SI TROVERA'...

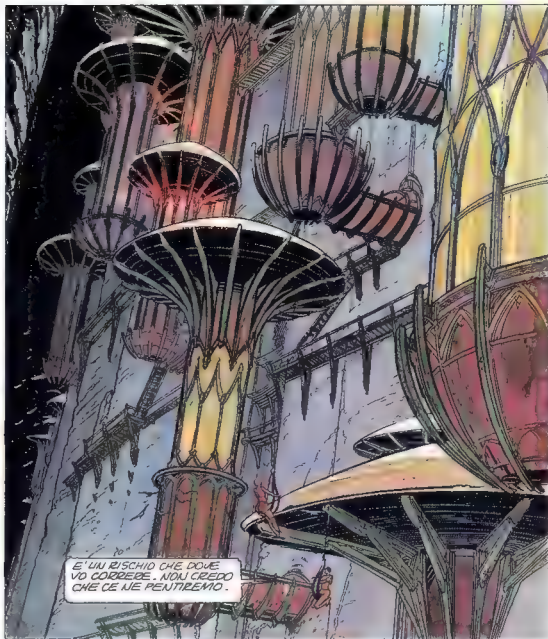
SENTO CHE SARA' UNA SCOPERTA IMPORTANTE. E LUI SA CHE MI SBAGLIO GROSSAMENTE RIGUARDO A QUESTE COSE!



PENSARE CHE TUTTO QUESTO LAVORO SI BASA SU VAGHE PREVISIONI! LENINI, SE TU TI SET SBAGLIATA DOVRAI RESU-DERVENE CONTRO A TUTTO IL VILLAGGIO...



E' UN RISCHIO CHE DOVE VO CORRETE, NON CREDO CHE CE NE PENTIREMO.



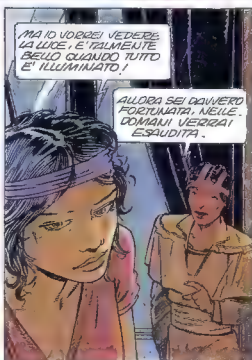
TUTTAVIA DOVRAI PUR AVERE UN'IDEA DI QUELLO CHE TIRO-VEREMO IN FONDO A QUESTA GALLERIA!



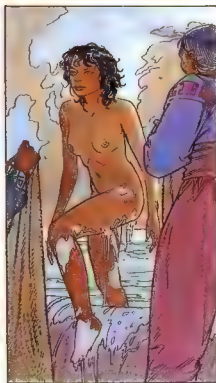
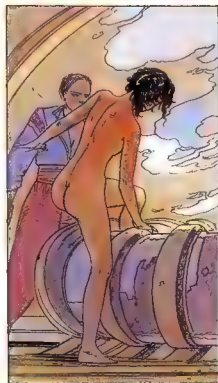
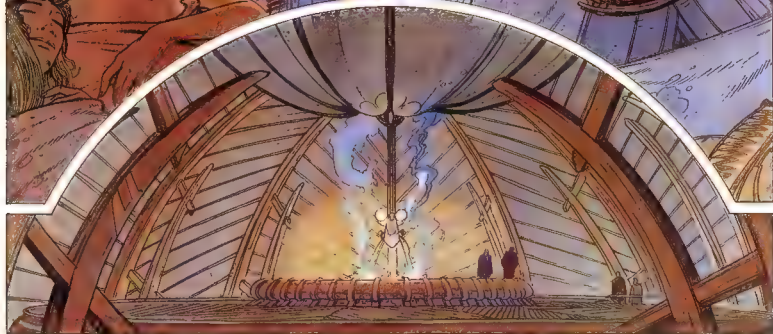
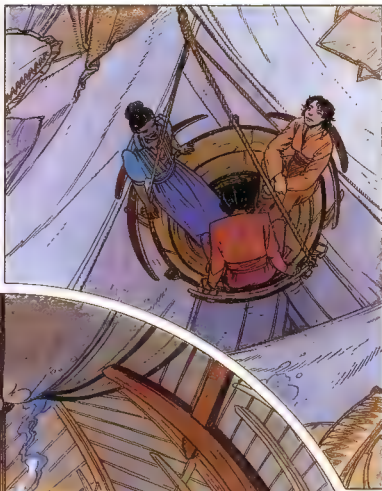
SI TRATTA DI ENERGIA, ANCHE SE ANCORA NON SO SOTTO QUALE FORMA, FORSE SARA' LUCE, OPPURE CIBO.

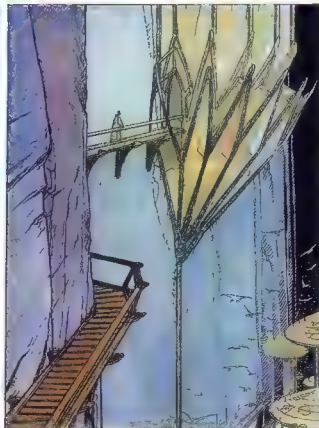
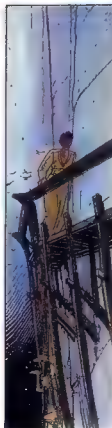
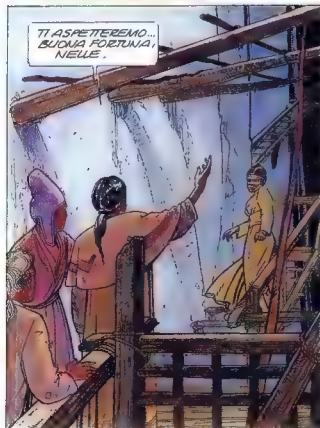
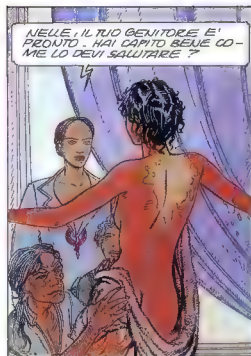


MA IO VORREI VEDERE LA LUCE, E' TALMENTE BELLO QUANDO TUTTO E' ILLUMINATO!

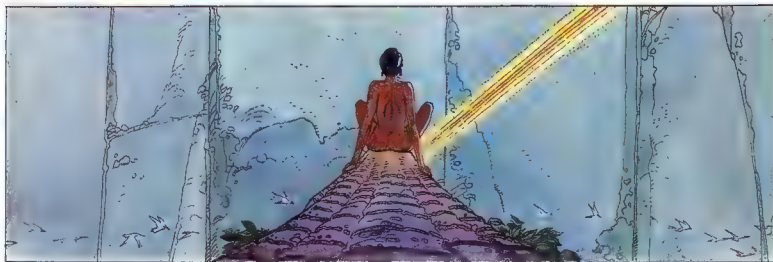
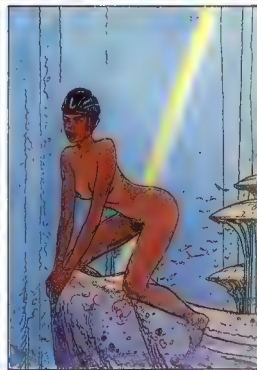
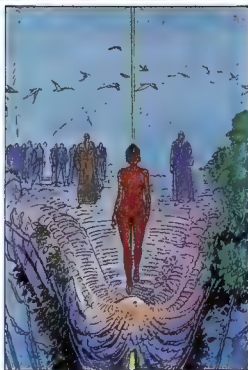
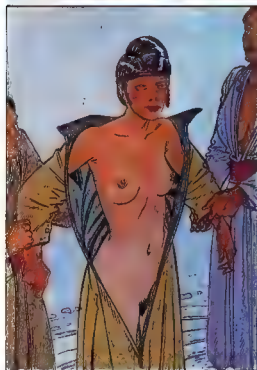
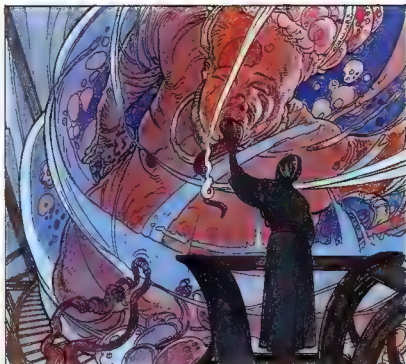


ALLORA SEI DAVVERO FORTUNATA, NELLE DOMANI VERAI ESAUDITA.



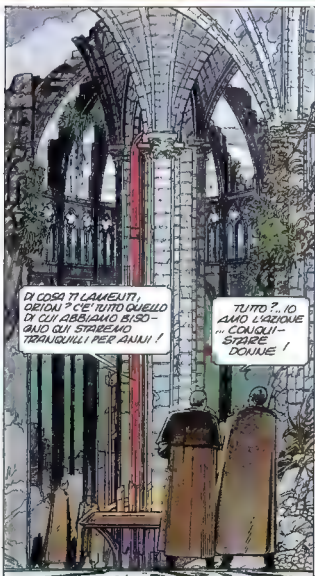
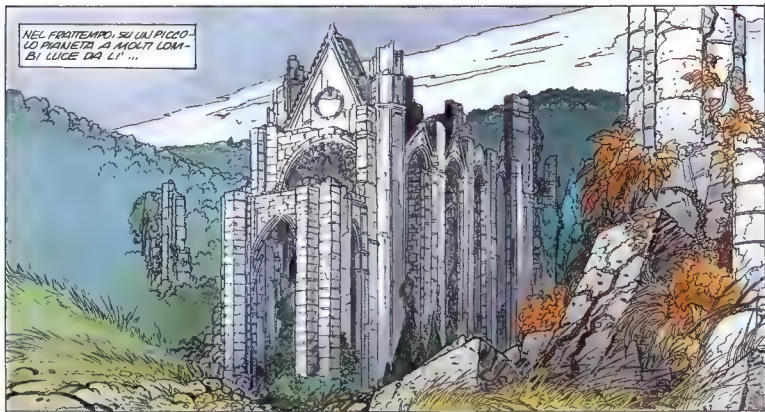






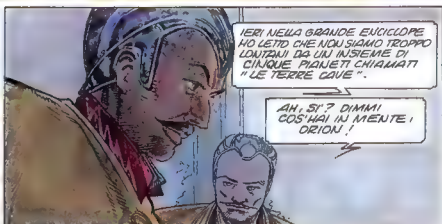


NEL FRATEMPO, SU UN PICCOLO PIANETA, A MOLTI LOMBI LUCE DA LÌ ...



DI COSA TI LAMENTI, ORION? C'È TUTTO QUELLO DI CUI ABBIAMO BISOGNO QUI STAREMO TRANQUILLI PER ANNI!

TUTTO? IO AMO L'AZIONE ... CONQUISTARE DONNE!



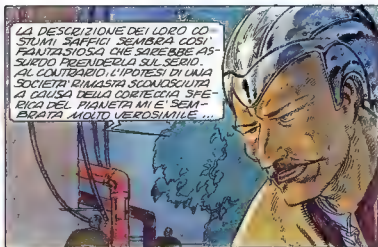
IERI NELLA GRANDE ENCICLOPEDIA HO LETTO CHE NOI SIAMO TROPPO LONTANI DA UN INSIEME DI CINQUE PIANETI CHIAMATI "LE TERRE GAVIE".

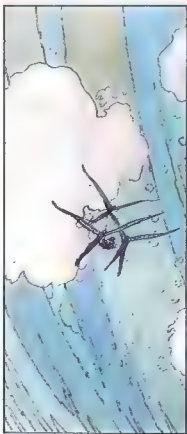
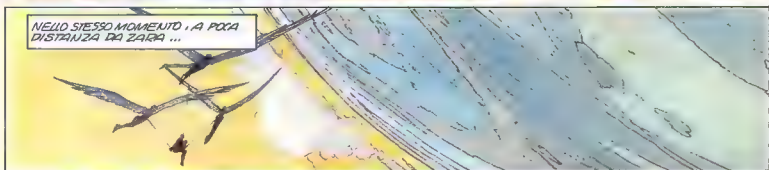
AN, SÌ? DIMMI COS'HAI IN MENTE, ORION!

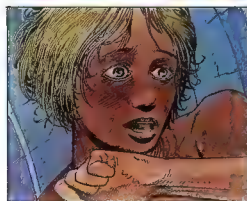
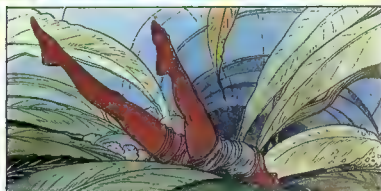
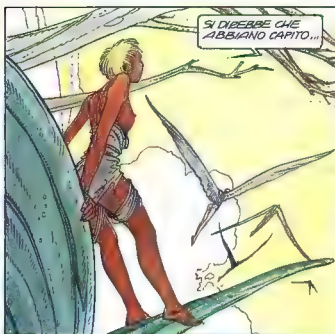
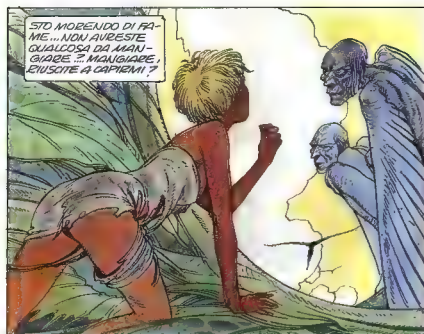


GUARDA ... TI RISPARIAMO LA DESCRIZIONE DEI PRIMI QUATTRO ... ANDIAMO SUBITO A VEDERE IL PIANETA ZARA: È QUELLO CHE MI INTERESSA ...



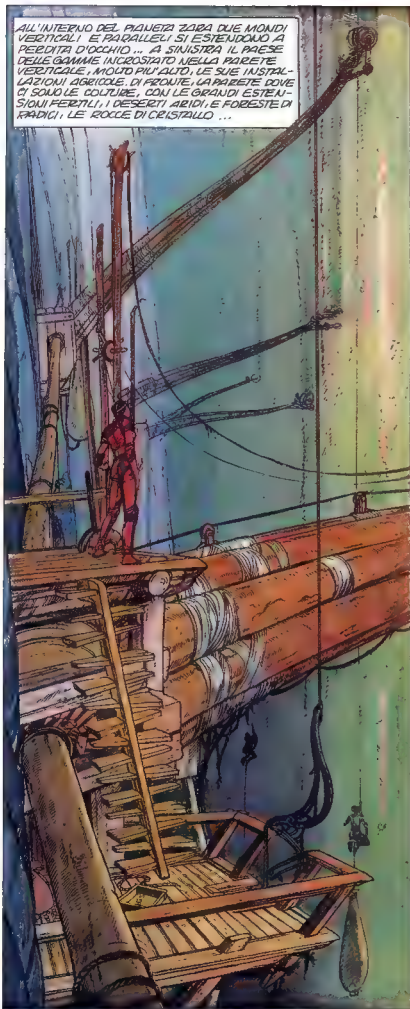






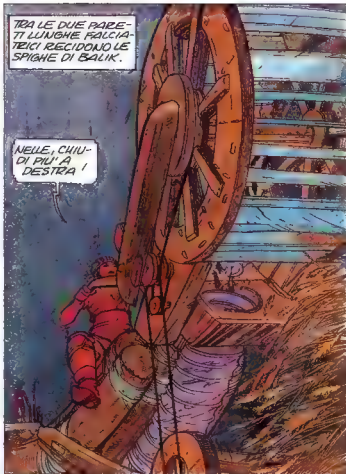


ALL'INTERNO DEL PIANETA ZABA DUE MONDI VERTICALI. E PARALLELI SI ESTENDONO A PERPENDICOLARITÀ D'OCCCHIO... A SINISTRA IL PAESE DELLE GAMME INCROSTATO NELLA PARETE VERTICALE, MOLTO PIÙ ALTO, LE SUE INSTALLAZIONI AGRICOLE, DI FRONTA, LA PARETE DOVE SI SODDANO LE COTTURE, CON LE GRANDI ESTENSIONI FERTILI, I DESERTI ARIDI, E FORESTE DI RADICI; LE ROCCE DI CRISTALLO...



TRA LE DUE PARETI LUNGHE FALCIATRICI RECIDONO LE SPIGHE DI BALIK.

NELLE, CHIUDI PIÙ A DESTRA!



LA PARETE DELLE COTTURE, CON LA SUA POSIZIONE VERTICALE, FA GIRE LE RUOTE DELLA FALCIATRICE, METTENDO COSÌ IN FUNZIONE IL GRANDE ASSE DI TRASMISSIONE.

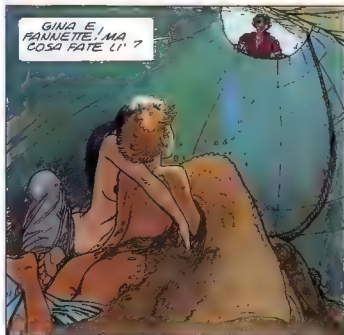
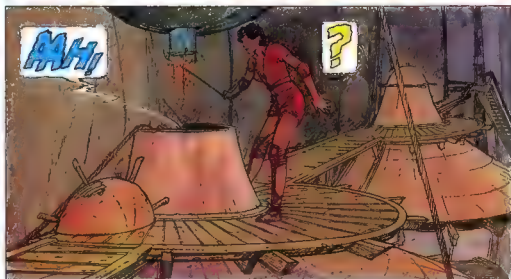
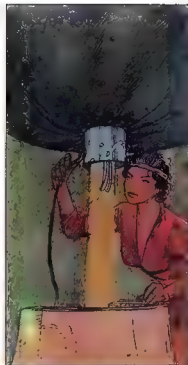
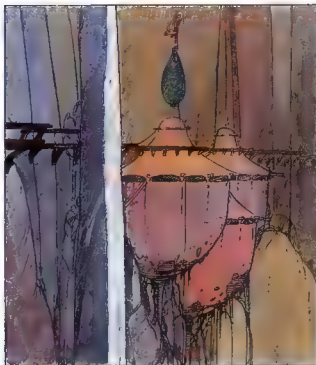
IL SACCO SARÀ PRESTO PIENO!



LO SCARICHERÒ NEL DEPOSITO.



ATTORNO A QUEST'ASSE CI SONO  
MOLTE CORDE DI SPORTE IN CUILOLO.  
PERMETTONO GLI SPOSTAMENTI  
IN VERTICALE E TRASMETTONO  
FORZA MOTRICE AL PAESE.





... STAVAMO CONTROLLANDO LE SCORTE, CHE NON VENISSERO ATTACcate DAI VICHNOUS. DEVONO FARE DEI DANNI ENORMI QUELLE BESTIE !!

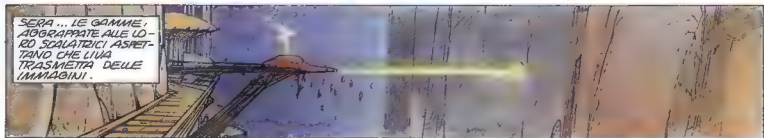


I VICHNOUS? MA SE SONO SCOMPARI ORMAI DA CICLI E CICLI !

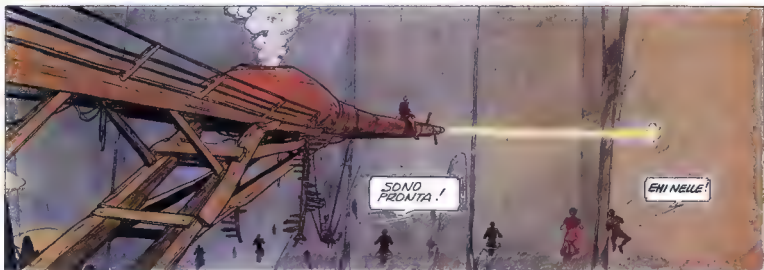
NE SEI CERTA? NOI VOLEVAMO ESSERE SICURE AL CENTO PER CENTO !



VICHNOUS ! CHE IMMAGINAZIONE QUELLE !



SERA ... LE GAMME, AGGIUNTE ALLE UO-RO SCALATRICI ASPETTANDO CHE LIVA TRASMETTA DELLE IMMAGINI.



SONO PRONTA !

EHI NELLE !



NELLE, HAI IDEA DEL SOGNO CHE PROIETTERA' LIVA STASERA ?

NEPPURE PER IDEA, L'ENNI ! E' SEMPRE MOLTO DIFFICILE SAPERE COSA PENSA.



ANCHE PERTE CHE SEI LA SUA COMPAGNA? SPERAVO CHE LEI POTESTE FARTI DELLE CONFIDENZE ...

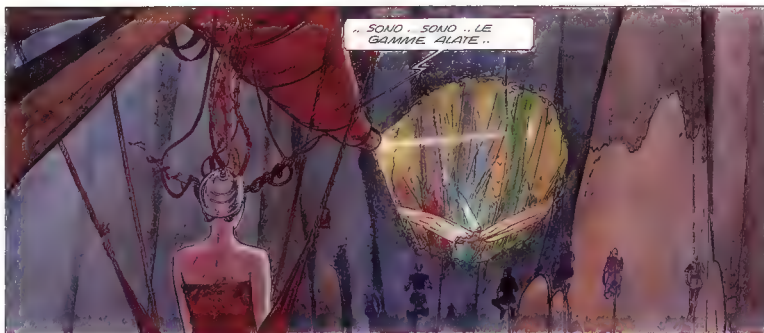
NO, LEI INTERESSA TUTTO.



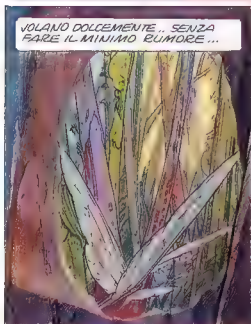
IL SOLO MOMENTO IN CUI COMUNICA DAVVERO E' IN SOGNO. ALLORA LEI AGGIUNGE A TRASMETTERE DELLE IMMAGINI MEGLIO DI CHIUNQUE ALTRA ...

ATTENTE, STA PER COMINCIARE !





... SONO .. SONO .. LE  
GAMME ALATE ..



VOLANO DOLCEMENTE .. SENZA  
FARE IL MINIMO RUMORE ...



... IN UNA SPESSA FORESTA .. UN INTEN-  
SO PROFUMO DI PETALI ..



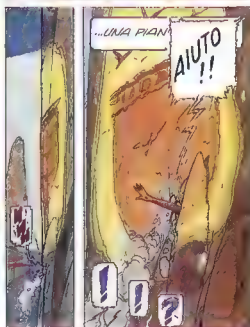
... UN GRANDE CHIARORE ...  
MOLTA LUCE ..



... SOFFIA UN VENTO MOLTO  
DOLCE ...

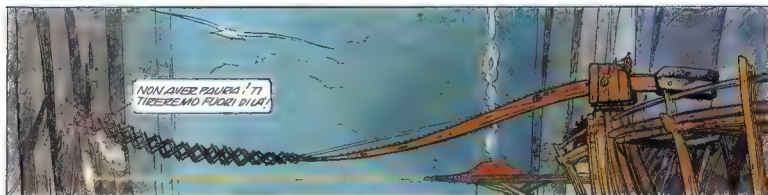
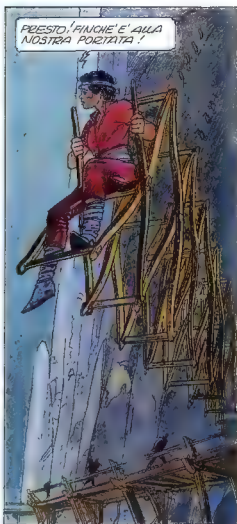
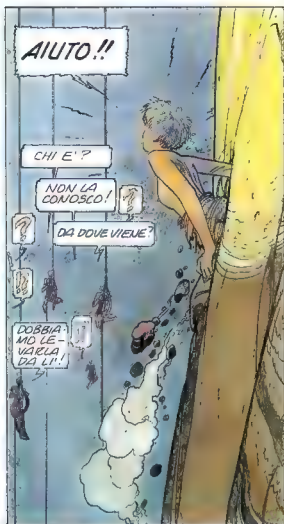


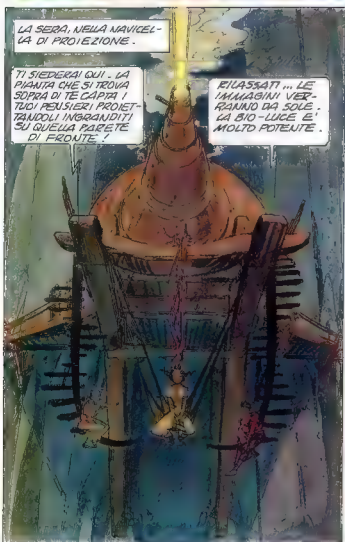
... UNA DELLE PIANTE PIU' ALTE  
CHE ATTIRA ...



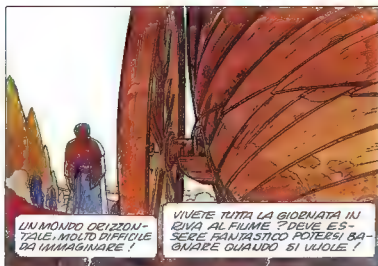
... UNA PIAN

AIUTO  
!!







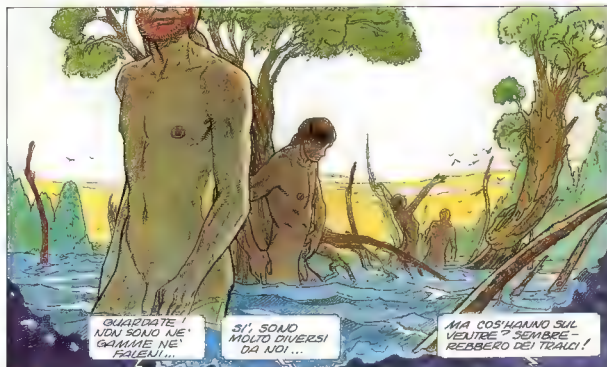


UN MONDO ORIZZONTALE, MOLTO DIFFICILE DA IMMAGINARE!

VIVETE TUTTA LA GIORNATA IN RIVA AL FIUME? DEVE ESSERE FANTASTICO POTERSI BAGNARE GUARDO SI VUOLE!



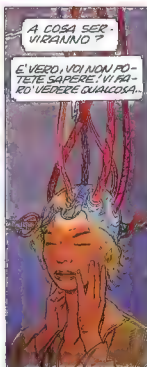
NO, SOLO LA SERA!... QUANDO LA TEI'BU' FA UNA PAUSA CI SI TROVA TUTT'IN L'ACQUA. E' IL MOMENTO PIU' BELLO DELLA GIORNATA...



GUARDATE! NON SONO NE' GANIME NE' FALSI!!...

SI', SONO MOLTO DIVERSI DA NOI...

MA COS'HANNO SUL VENTRE? SEMBRE-REBBERO DEI TRACCI!



A COSA SER-VIRANNO?

E' VERO, VOI NON POTETE SAPERE. VI FARO' VEDERE QUALCOSA...



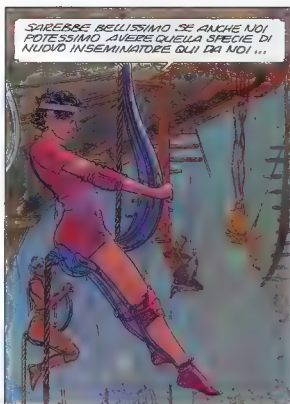
E' QUESTO!

CHE PAESE INCREDIBILE!

DEGLI ESSERI CON I TRACCI... DAVVERO SORPRENDENTE!

DEV'ESSERE FANTASTICO ESSERE TRACCIATE DA UNO DI QUEI COSI'!

NIENTE A CHE VEDERE CON QUELLA LARVA DEL LIGAM!



SAREBBE BELLISSIMO SE ANCHE NOI  
POTESSIMO AVERE QUELLA SPECIE DI  
NUOVO INSEMINATORE QUI DA NOI ...



OLIVE, CREDI CHE SA-  
REBBE POSSIBILE PORTA-  
RE QUI DA NOI UNO DI  
QUEGLI ESSECI CHE CI  
HAI MOSTRATO ?



NON ACCETTEREBBERO MAI DI VENIRE  
DA VOI ... AVREBBERO PIU' ...



GLI DIREMO CHE NON  
DOVREMO PIU' COLLA-  
MINARE, STABANO  
BENE QUI ... GUARDA  
COME SI E' ACCASATO IL LIGAMI

MA PERCHE' CAMBIARE ? COSA  
FORTERANNO DI NUOVO QUESTI  
FENOMENI NATURALI ?

...RICORDATE QUELLO CHE RAC-  
CONTANO LE ANZIANE ...



... GIU' MOLTO TEMPO FA DEGLI ESSERI SIMILI  
ATTRAVESSAVANO DI TANTO IN TANTO IL  
NOSTRO PAESE SE, E QUESTO ERA SEMPRE OC-  
CASIONE DI GRANDE GIOIA, UNA GIOIA CHE DU-  
RAVA PER PARECCHI LOMBI. LE VECCHIE  
ANCORA PARLAUO DI QUEI FESTINI -



AVENTO MI  
RICORDO, ERO  
ANCORA  
GIOVANE ...



DOBBIAMO  
ASSOLTAMENTE  
TE AUDARE  
A CERCARLI !



OLIVE, SEI  
PRONTA AD  
AIUTARCI ?

E CHE NE  
E' STATO DI  
LORO ? PER-  
CHE NON  
SONO PIU' ?  
TRA VOI ?

SONO DIVEN-  
TATE PIZZE !

DOBBIAMO  
PREPARARE  
UNA SPEDIZIONE !

(continua)

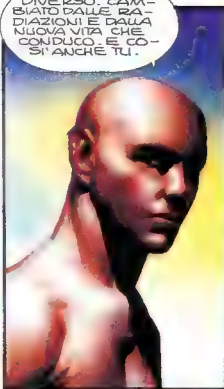




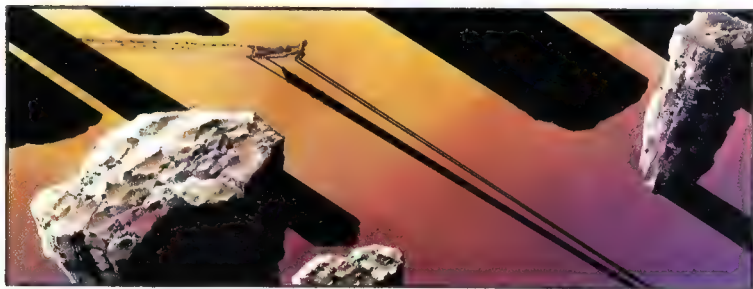
TI PORTERO' ALLA  
CAPANNA CHE HO CO-  
STRUITO CON FUGA. IN  
QUESTO MONDO C'E' DEL  
BUON CIBO E L'E' LO  
CUCINA MEGLIO DI  
CHIUNQUE ALTRO.



ORA SONO  
DIVERSO. CAM-  
BIATO DALLE RA-  
DIAZIONI E DALLA  
NUOVA VITA CHE  
CONDUCO. E CO-  
SI' ANCHE TU.



PRESTO  
STARAI ME-  
GLIO. TE LO  
PROMETTO.

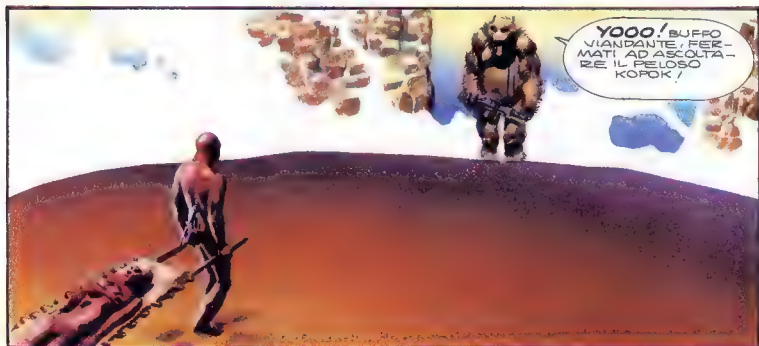
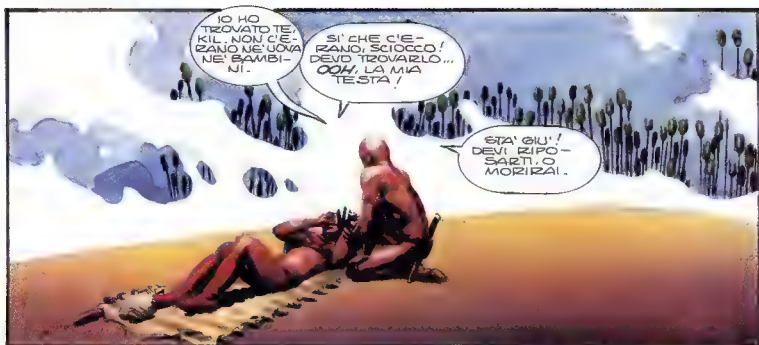


SI', STA'  
CALMA. BE-  
VI QUESTO.

ASPETTA  
DOVE' IL BAM-  
BINO? L'UOVO!  
SI' E' SCHIUSO!  
DOVE ...?

M-MAL...  
SEI TU?









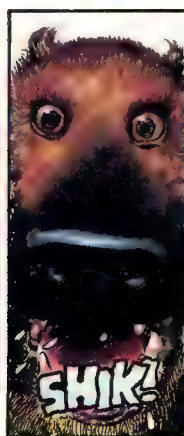
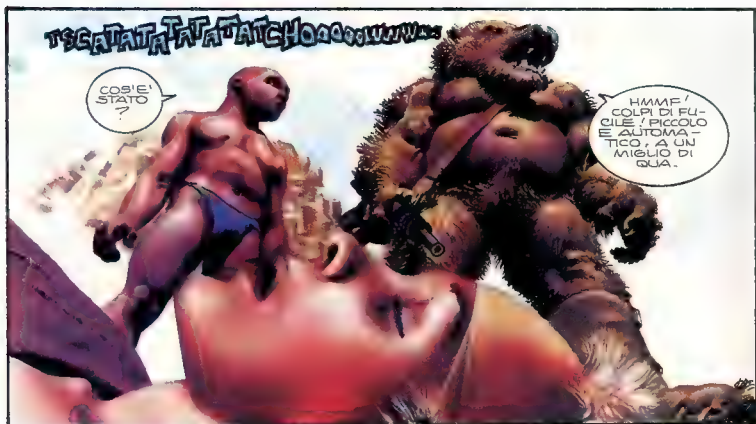


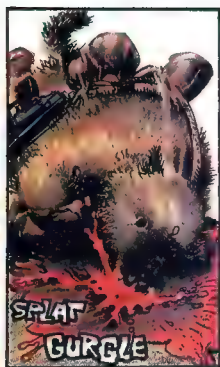
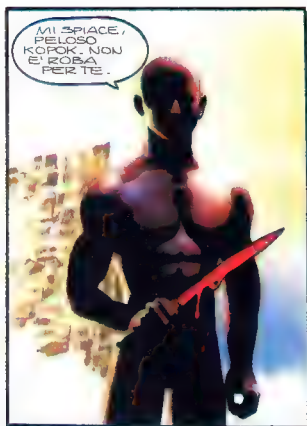




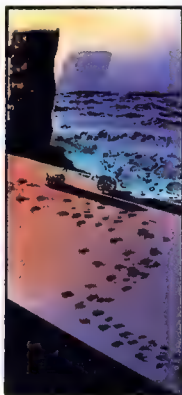
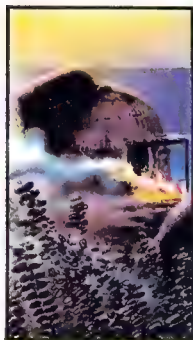


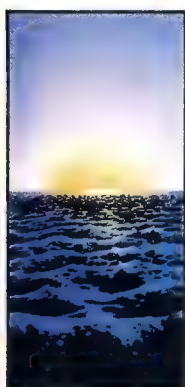
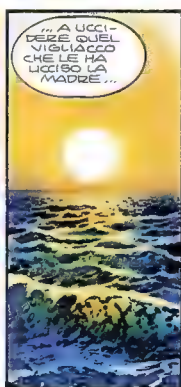


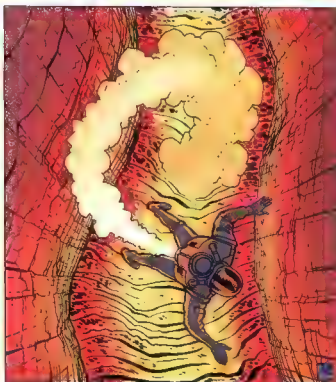
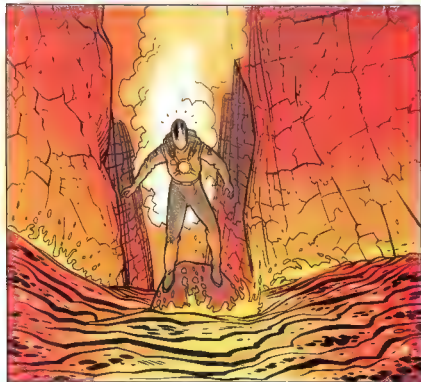
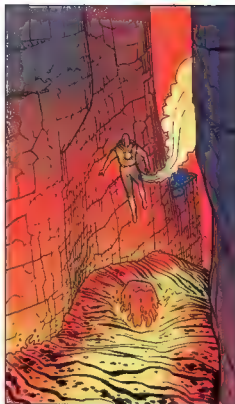
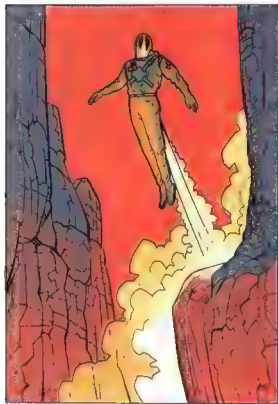
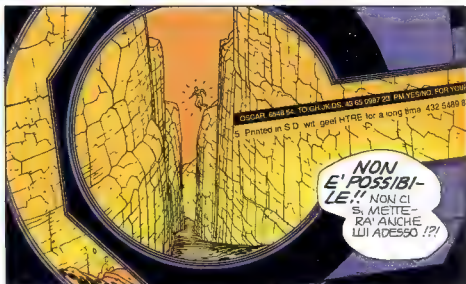




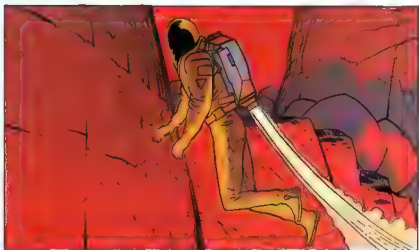


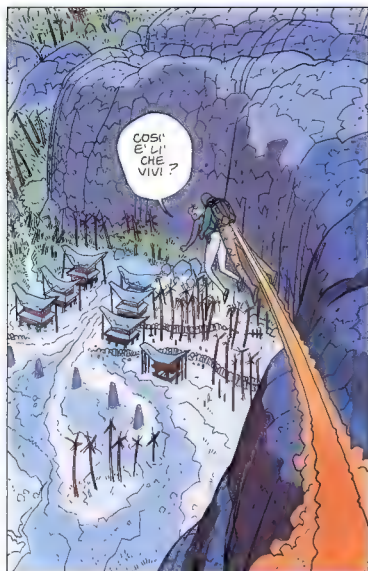














TU FAME? PRESO PESCE STAMATTINA...

OH! OH!... DEL PESCE APPENA PESCATO. M. HAI PRESO PER UNA ZOTICA?



NON C'E' ALTRO DA MANGIARE QUI...

CERTO, CERTO!

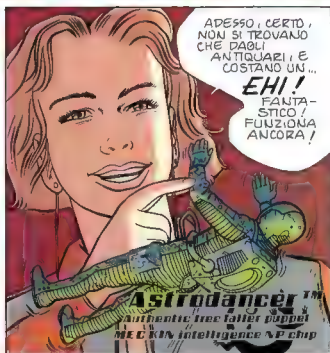
NE PRENDERO' VOLONTIER.

GUARDA, GUARDA... QUESTO VIENE DALLE COLONIE!



GLI ASTRODANCERS!

QUANTO MI SONO DIVERTITA CON QUESTI PICCOLI ORRORE! QUANDO ERO BAMBINA!



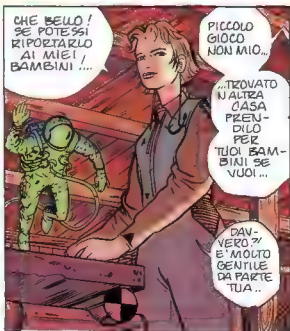
ADESSO, CERTO, NON SI TROVANO CHE DAGLI ANTICAZI, E COSTANO UN...

EH! FANTASTICO! FUNZIONA ANCORA!



...TI RENDI CONTO? QUESTA E' ROBA DEGLI ANNI QUARANTA!

MI ERO DIMENTICATO QUANTO FOSSE BELLO QUANDO COMINCIA A MUOVERSI!



CHE BELLO! SE POTESSE RIPORTARLO AI MIEI BAMBINI...

PICCOLO GIOCO NON MIO...

...TROVATO L'ALTRA CASA PRENDILO PER TUOI BAMBINI SE VUOI...

DAVVERO? E' MOUTO GENTILE DA PARTE TUA...



EH!

POTEVI AVVISARE!!



PERDONA ME... VESTITI TUTTI  
CONSUMATI, TRanne  
SCAFANDRO!



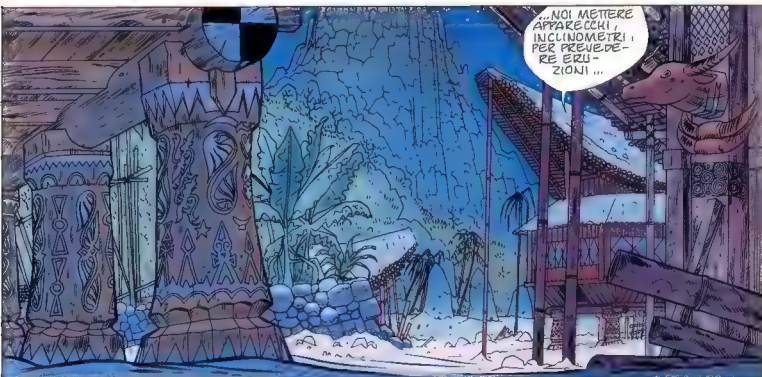
NON  
TI PREOC-  
CUPARE!  
QUESTA E'  
CASA TUA...

...A PROPOSITO,  
DOVE HAI PRESO  
QUEL RAZZO DORSALE?  
LO USI DA  
DIO...



JET PACK  
SERVE PER  
SCENDEKE IN  
VULCANO...

PRIMA  
LAVORARE IN  
VULCANO...



...NOI METTERE  
APPARECCHI  
INCLINOMETRI  
PER PREVEDE-  
RE ERU-  
ZIONI...

AH/AH/AH!  
NON LI AVEVAMO  
CERTO MESSI  
BENE, DAV-  
VERO...

... IN  
OGNI CASO  
NON VISTO  
ARRIVARE  
ERUZIONE...



RITROVATO SCAFANDRO IN BUO-  
NO STATO, E NUMEROSE PLE PER  
JET PACK...

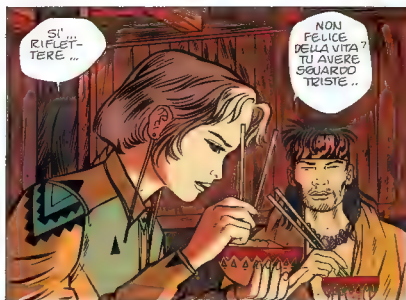
AVERE  
FATTO MOLTO  
ESERCIZIO,  
MOLTO  
GIOCATO...



NIE-  
TE  
ALTRO DA FA-  
RE...

...LEG-  
GERE  
PESCARRE, DI-  
VERTIRSI,  
PENSARE...





SI'...  
RIFLET-  
TERE ...

NON  
FELICE  
DELLA VITA?  
TU AVERE  
SGUARDO  
TRISTE ..

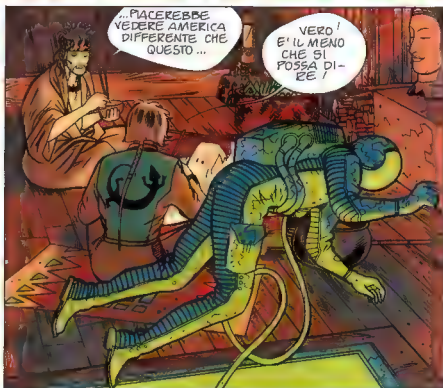


SGUARDO  
TRISTE,  
DICI ?

UNA DOMAN-  
DA FORMULATA  
IN MODO  
DISCRETO ...  
NO, NON SONO  
FELICE, CHE JEN-  
LA MIA VITA E'  
UNA MERDA !

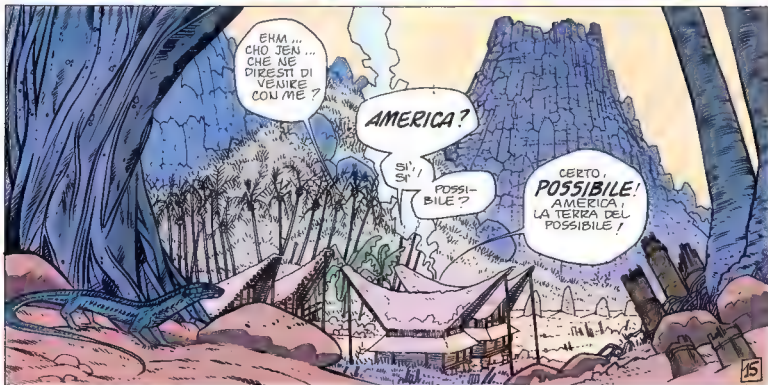


SI DICE CHE AME-  
RICA MOLTO PAESE  
RICCO, MA MENO  
CHE PRIMA - MA  
GLI AMERICANI  
SONO INTELLIGENTI  
E INDUSTRIA-  
LI ...



...PACEREBBE  
VEDERE AMERICA  
DIFFERENTE CHE  
QUESTO ...

VERO !  
E' IL MENO  
CHE SI  
POSSA DI-  
RE !



EHM ...  
CHO JEN ...  
CHE ME  
DIRESTI DI  
VENIRE  
CON ME ?

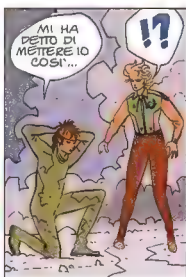
AMERICA ?

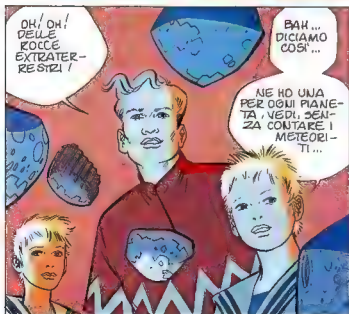
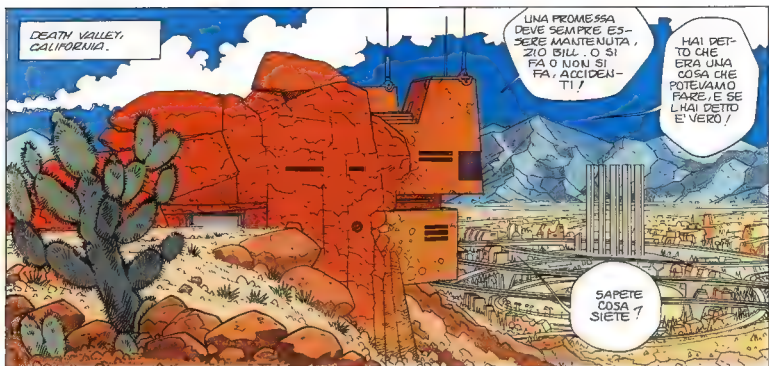
SI' !

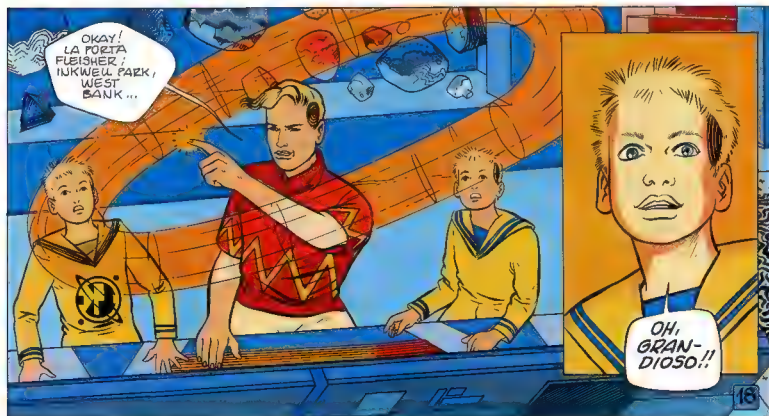
POSSI-  
BILE ?

CERTO,  
**POSSIBILE!**  
AMERICA,  
LA TERZA DEL  
POSSIBILE !

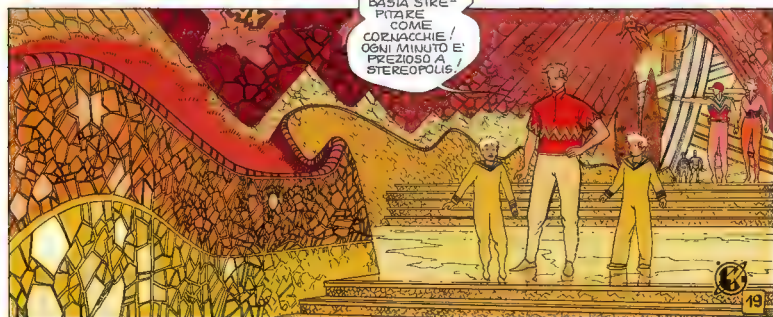
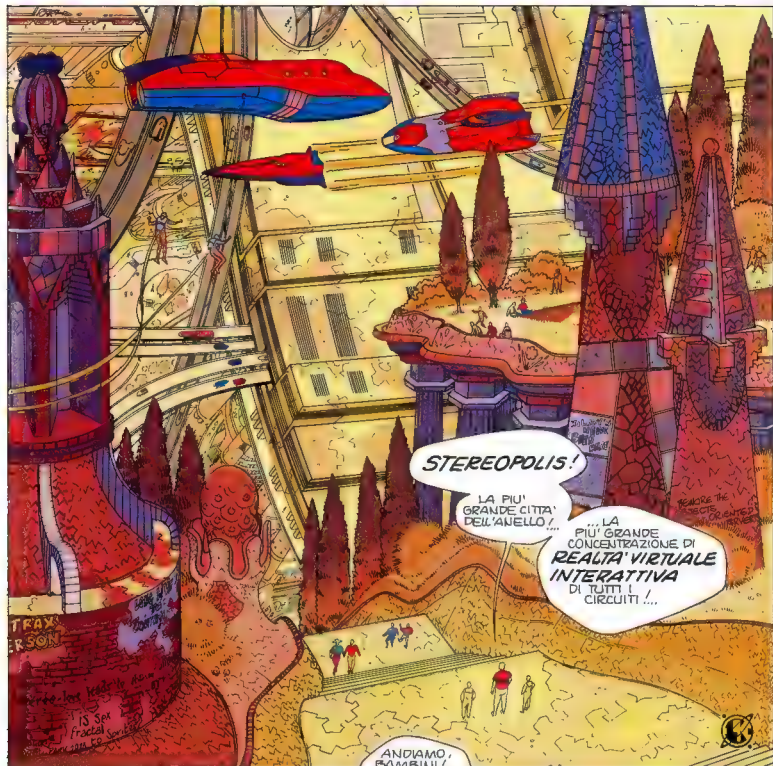


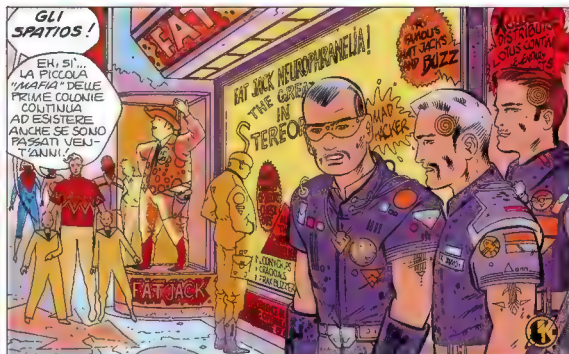




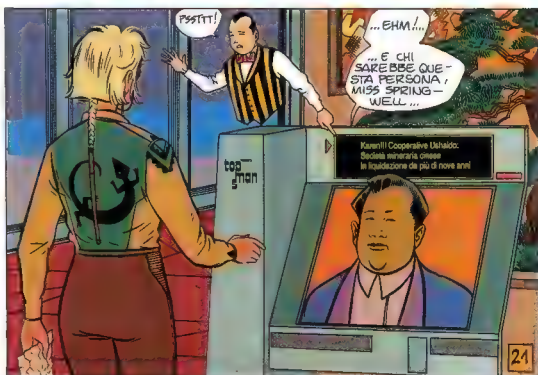
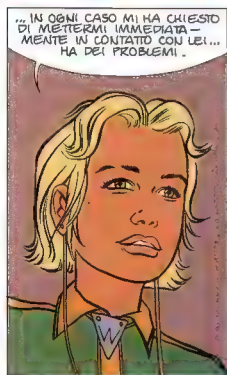


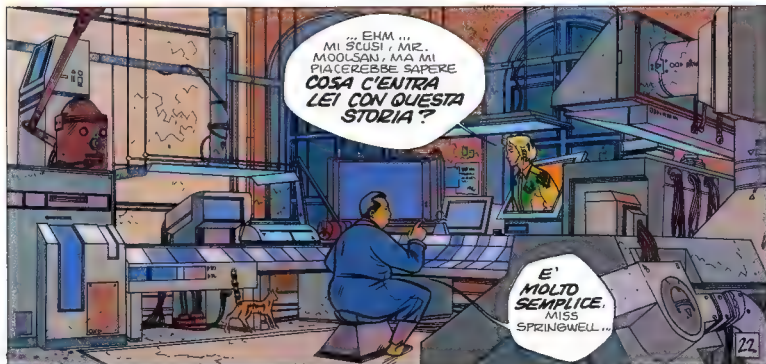
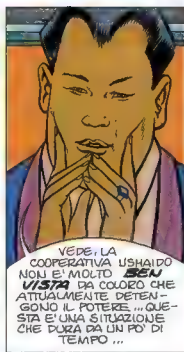
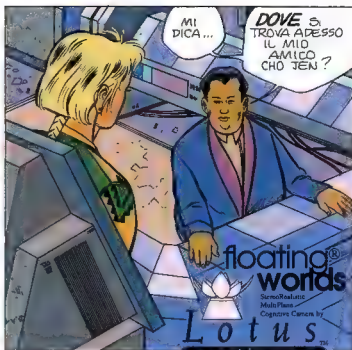


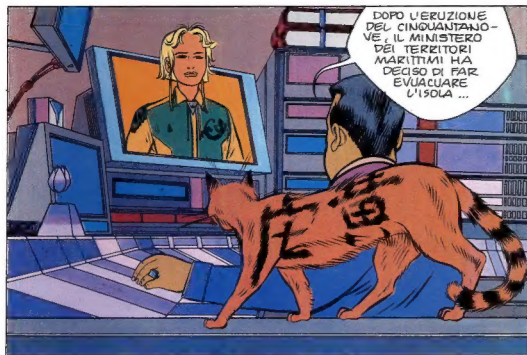












DOPO L'ERUZIONE  
DEL CINQUANTANO-  
VE, IL MINISTERO  
DEI TERZITORI  
MARITIMI HA  
DECISO DI FAR  
EVACUARE  
L'ISOLA ...

LA COOPERATIVA MINERARIA  
USHAIDO, FU MOLTO CRITICATA  
PERCHE' NON ERA PIU' IN GRADO  
DI RISPETTARE LE SUE RESPONSABILITA' VERSO I PROPRI DIPENDENTI...  
A DIRE IL VERO LA NOSTRA SOCIETA',  
DA ALLORA, E' **FALLITA**, MISS  
SPRINGWELL!...



...MA QUESTO NON IMPORTA... LA  
BUROCRAZIA E L'ESERCITO SI  
SONO INCARICATI DI FAR EVACUARE  
L'ISOLA... OGGI SI SONO RICORDATI  
DI ESSERSI DIMENTICATI DI UNO  
DEI NOSTRI DIPENDENTI ...

...E, COM'E'  
**LOGICO** GLI  
FARANNO PAGA-  
RE CARA QUE-  
STA SVISTA !!



'MR. MOUSAN  
MI PIACE -  
REBBE MOLTO  
AIUTARLA A FAR  
USCIRE CHO JEN  
DA QUESTO  
PASTICCIO !

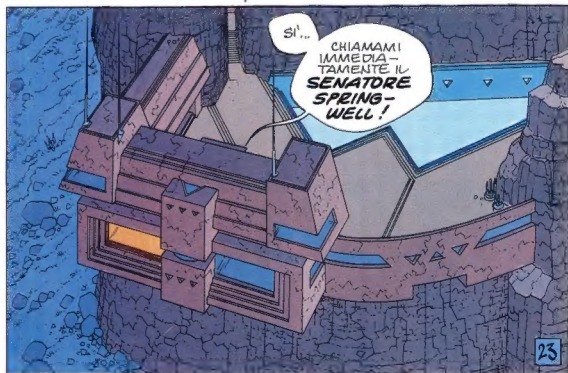
E' MOLTO  
BELLO DA  
PARTE SUA,  
MISS SPRINGWELL,  
MA NON VEDO  
COME POSSA  
FARE A  
INTERVENIRE,  
DA LÌ ...



...IN OGNI CASO ,  
HA LA MIA PAROLA  
... APPENA NE SAPRO'  
UN PO' DI PIU'  
FARO' IN MODO DI  
**INFORMARLA**  
DELLA SORTE  
DEL NOSTRO  
AMICO ...

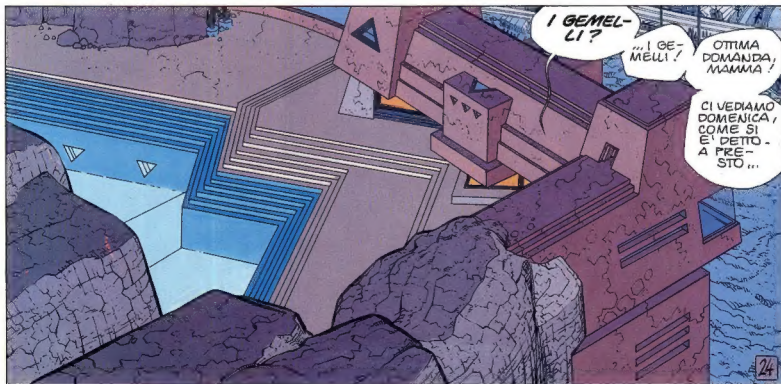
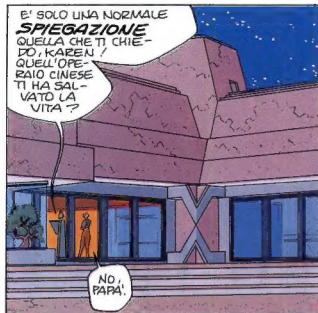


CERTO  
CHE E' UNA  
STORIA MOL-  
TO STRANA,  
KAREN !



Si'...  
CHIAMAMI  
IMMEDIA-  
TAMENTE IL  
**SENATORE**  
**SPRING-  
WELL !**





# CONAN

N. 39:

**LA FINE DEVE ARRIVARE**

un albo di 48 pp. a colori lire 2.500

# CONAN

**LA SPADA SELVAGGIA**

N. 66:

**I PREDONI DELLE STEPPE**

un albo di 64 pp. in b/n lire 2.500



**TUTTI I MESI IN EDICOLA**



**TUTTI I MESI IN EDICOLA**  
**L'AVVENTURA**

**con gli incomparabili albi  
dell'epoca d'oro dei comics targati COMIC ART:**

**L'UOMO DEL MISTERO**

**MANDRAKE**

le straordinarie avventure

del mago in marsina  
e cilindro  
accompagnato dal suo  
fido aiutante Lothar

In appendice le storie di  
**L'AGENTE SEGRETO X-9**

48 pp. b/n lire 2.500

**RIP KIRBY**

le intriganti avventure

del più famoso dei  
detectives e del suo  
maggiordomo Desmond

In appendice le storie di  
**JOHNNY HAZARD**

112 pp. b/n lire 5000

96 pp. lire 4000

**L'UOMO MASCHERATO**

**PHANTOM**

le misteriose avventure

dell'eroe in calzamaglia  
progenitore dei moderni  
supereroi

In appendice le storie di  
**BRICK BRADFORD**

48 pp. b/n lire 2.500

**SALGARI**

le esotiche avventure

narrate nei racconti  
di uno dei più grandi  
scrittori di genere  
illustrati da

**GUIDO M. CELSI**

40 pp. col. 3000

32 pp. lire 2500